POCKET GAMER

电子天下·掌机迷

零售价8.80元
2007年20期 Vol.90

192页 +DVD大光盘

真正12cm光盘

DVD

专用软件完全收录
最新NDS/PSP游戏满载
掌机新作原声音乐附送
壁纸、视频样样精彩

PSP年度动作最强作大攻略伺候

恶魔城 X

血之轮回/月下夜想曲

NDS高战略性FF新作到来

最终幻想 战略版A2

全流程攻略&全剧情小说

40款 掌机新作完全解析

王国之心新作三连发/卡片英雄2/世界树迷宫2
王女联盟/星海传说1/最终幻想4/樱花大战DS
勇者斗恶龙4/辛普森游戏/侠盗猎魔2/特警精英
古惑狼与泰坦/约束之地/高达战争编年史……

大特辑

迷失寂静岭

新作发售直前系列全面大回顾!
系列新作大绍介!主制作人开发秘闻全交代!

ISSN 1672-8866
20>
9 771672 886049



实力打造国内最强最全的NDS全方位使用技巧工具书！NDS玩家必备的大宝典，年度特辑！
玩转NDS实用技巧大全
Nintendo DS 终极奥技
DS不止是玩游戏的！
还有更多其他功能！
各种自制软件使用！
所有功能方法！完全公开！
《掌机迷》编辑部 策划制作
超值定价：19.80元
各种软硬周边
NDS/NDSL
完全对应
全力打造NDS各种软件使用方法及技巧大全
NDS全版本主机介绍
硬件周边全收藏!!
为你购买主机和周边提供参考购买的最佳指南书
各种自制软件
使用全攻略!!
为NDS扩展更多更丰富的功能
各种流行烧录卡
一网打尽!!
无论是购买烧录还是使用本书都是最优秀的向导
总力整理特辑
游戏热门推荐
精心挑选从发售到现在200多款素质优秀的游戏，如果不知道玩什么就赶快来看看吧！
全国上市
热卖中
超值价 19.8元
DVD-ROM
NDS自制游戏软件满载
精选汉化游戏全面收录
最新热门NDS游戏集合
实用程序彻底一网打尽
准确发售日期请关注下期《电软》、《掌机迷》
全版本NDS详细使用方法、购机指南、各种周边介绍。热门烧录卡全面收录及各烧录卡软件的使用方法。媒体播放全教程教你如何使用NDS看电影、听音乐无线联机使用详解。WI-FI网络的架设和设定，无线联机方法及实例攻略。主流模拟器的使用方法。NDS上各种官方/自制软件的使用方法。热门游戏大盘点！NDS发售至今的200多部优秀作品盘点。
全面接受邮购 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部 邮编：100011
邮购请注明"NDS终极奥技" 邮购电话：010-6442177 / 64472180 邮购免收邮资


国内第一本PSP专门志

杂志+DVD
总90期
2007年第20期

CONTENTS



■恶魔城X历代记

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：8.80元

投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系
发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系
联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB
次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

卷首特辑



就像其他伟大的游戏一样，《寂静岭》也在成功后迷失了方向。今年有多款系列新作推出，在彻底攻略前本期先以特辑方式公开一些我们有必要了解到的信息。同时，请期待次期号的彻底攻略，各位不能错过！

新闻中心

PG攻略战队

游戏评测团

软硬兵团

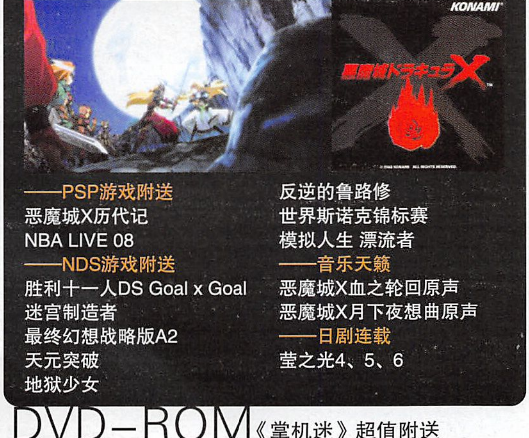
新作报道

游戏单间

PG吧

4.7GB超大容量光盘！

本期DVD光盘精彩内容



——PSP游戏附送
恶魔城X历代记
NBA LIVE 08

——NDS游戏附送
胜利十一人DS Goal x Goal
迷宫制造者
最终幻想战略版A2
天元突破
地狱少女

反逆的鲁路修
世界斯诺克锦标赛
模拟人生 漂流者

——音乐天籁
恶魔城X血之轮回原声
恶魔城X月下夜想曲原声

——日剧连载
莹之光4、5、6

DVD-ROM《掌机迷》超值附送

本刊声明

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

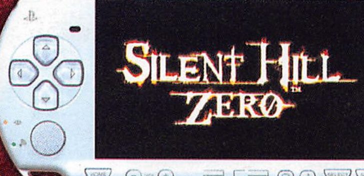
投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

招聘信息

编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至— yp@vgame.cn



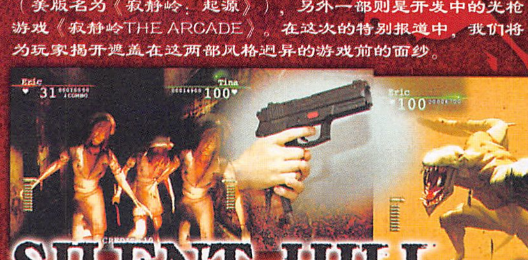




特集：PSP版与街机版同时披露！

寂静岭：两幅不同的肖像

由玩家扮演主人公独自一人冒险的恐怖游戏《寂静岭》，自1999年第一作发售以来，获得了众多FANS的关注。在系列诞生8年之后的今天，KONAMI又推出了两部以《寂静岭》为题材的作品：一部是描述整个故事起源的PSP版《寂静岭ZERO》（美版名为《寂静岭：起源》），另外一部则是开发中的光枪游戏《寂静岭THE ARCADE》。在这次的特别报道中，我们将为玩家揭开遮盖在这两部风格迥异的游戏前的面纱。



在迷雾与黑暗之中出现的异形生物
用手中的射击武器将它们一击必杀!!

拥有能够启发心中黑暗的不可思议的力量的神秘小镇

本系列第一作《寂静岭》是1999年KONAMI在PS上发售的游戏。游戏的故事发生在美国东北部的一个小镇"寂静岭"。主人公为了寻找失踪的女儿，来到这个神秘的地方，之后开始了不可思议的经历。之后本系列不断发展，一直到2004年第4作登场，许多故事在这个浓雾包围的镇子上发生，众多玩家被它所吸引。

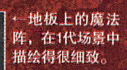
《寂静岭》系列的特征，和游戏中被雾包围的街道一样，掩盖着许多不为人知的秘密，游戏充满了暧昧模糊的感觉。



←2代中重要的女性角色玛利亚在雾中登场。



←地板上的魔法阵，在1代场景中描绘得很细致。





←在3代中，女主角的命运与这个镇子联系在一起。

白色灰烬笼罩的小镇……

2006年，根据初代游戏剧情改编的电影版《寂静岭》正式公开。电影版忠实地再现了原作的气氛，主人公变成了女性，增加了许多原创内容。作为一部恐怖电影，该作的完成度相当地高。担任电影导演的克里斯多夫·甘斯也是这个游戏的忠实粉丝，在拍摄的时候尽量追求原作的感觉，获得了游戏迷们的认同。现在电影版的DVD也在发售中。



《寂静岭》
■发行商：松竹(株)影像事业室
■贩卖商：Pony Canyon
■价格：3990日元(含税)
■好评发售中

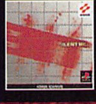
在罪与罚之街展开的人生活剧

系列4作一举介绍

除去外传性质的作品之外，《寂静岭》到现在一共有4部作品已经发售。在这里，我们将向大家讲述在迷雾之镇寂静岭中发生的4个故事。

为寻找女儿彷徨于雾之小镇的父亲的故事

SILENT HILL



■1999年3月4日发售
■PS ■CERO：C
（KONAMI the Best版2000年4月27日发售）
（PS one Books版2002年1月24日发售）

1999年，在PS平台上发售的软件《寂静岭》是具有纪念意义的系列第一作。游戏的主人公是哈里·梅森，在4年前妻子去世之后一直和女儿切瑞儿一起生活。在休假的时候，他带着女儿去了一个名叫“寂静岭”的小镇。但是在去往那里的路上，哈里遭受了事故，当他醒来的时候，孩子已经不见了……为了找到失踪的女儿，哈里来到了被白色浓雾包围着的寂静岭。不知为什么，这个镇子上空无一人，只有刺耳的警报响个不停。转眼之间，小镇变成了噩梦一般的场所，到处都是铁丝网和血一般的锈迹，在街上出现了形状诡异的怪物。

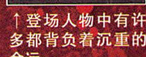
为了找到心爱的女儿，哈里在镇上的学校和医院里搜寻，终于觉察出存在于这里的“黑暗”的东西。一个神秘的教团组织在这里活跃着，他们似乎知道切瑞儿的秘密。这些人秘密绑架了哈里的女儿，并且要拿她作为牺牲品，通过一个仪式将世界变成他们心目中的乐园。神秘的少女阿蕾莎与切瑞儿到底是什么关系？哈里能够在最后把女儿无事救出吗？本作独特的世界观决定了这个系列的方向，高水准的CG也成为当时人们关注的话题。



↑在街上与哈里相遇的女警希维尔。她感觉到这里将发生异变，从邻镇来到了这里。



↑游戏的光影表现在当时是最高的水准。



↑登场人物中有许多都背负着沉重的命运。

为找到去世的妻子而来到这里的男子

SILENT HILL 2



■2001年2月27日发售
■PS2、XBOX ■CERO：C
※本作还发售了加强版《最期之诗》，以及“KONAMI the Best”版和“KONAMI殿堂收集版”。

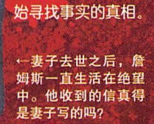
本作的主人公詹姆斯收到了一封来自妻子玛丽的信，上面写着：“到我们一起去过的寂静岭吧，我在那里等着你。”但是詹姆斯的妻子已经在3年前病逝了。带着一丝微薄的希望，詹姆斯来到了这里。在这里，詹姆斯遇到了与亡妻面相酷似的女性“玛利亚”，为了解开这其中的迷惑，他开始寻找事实的真相。



↑位于湖畔的山丘，这里是故事开始的地方。



↑在镇子的医院里遇到的护士，以非人类的姿态向主角袭来。



←妻子去世之后，詹姆斯一直生活在绝望中。他收到的信真得是妻子写的吗？

与充满谜团的女性“玛利亚”有关的故事

《最期之诗》XBOX版



←Fans们不能错过的《玛利亚篇》，最初在XBOX版出现。



→PS2版的《殿堂收集版》价格便宜，魅力依旧。

《最期之诗》PS2版

2001年发售的《寂静岭2》，后来推出了以玛利亚之谜作为追加剧本的资料片《最期之诗》。2002年2月发售XBOX版，同年7月发售PS2版。玩家可以从另一个角度对游戏中的谜团进行了解，没有玩过的人应该好好体验一下。

被斩不断的因缘之锁引导的少女

SILENT HILL 3



■2003年7月3日发售
■PS2 ■CERO：C
（KONAMI the Best版2004年7月1日发售）
（KONAMI殿堂收集版2005年6月9日发售）

与父亲一起生活的少女贝莎，在某日突然目睹了父亲被杀害后的惨状。在她面前出现了一个名叫克劳迪亚的女子，她就是“要为17年前的事情复仇”而杀害贝莎父亲的凶手。贝莎追寻克劳迪亚的踪迹，来到了寂静岭。实际上这里是贝莎出生的地方，现在已经被各种怪物占据。走在街上的贝莎逐渐恢复了以前的记忆，这才是克劳迪亚的目的所在……



←充满丰富色彩的游乐场，变成了气氛古怪的场所。



→在噩梦般的景象中，贝莎与自己的命运战斗着。

闭锁的房间通向另外的世界

SILENT HILL 4 THE ROOM



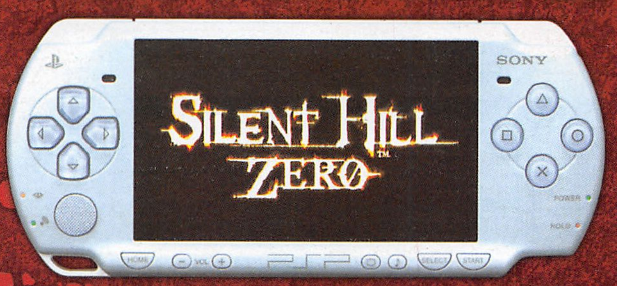
■2004年6月17日发售
■PS2
■CERO：C
（KONAMI the Best版2005年6月9日发售）

这回的主人公是居住在小镇South Ashfield Heights公寓302房间的一个普通的青年，名叫亨利。有一天，他突然被反锁在自己的房间里。之后他在浴室中发现了一个神秘的洞口，从那里开始了通往异世界的旅程。回来之后，亨利不能分辨这究竟是梦境还是现实。他看到在自己隔壁房间303室的居住者艾琳，似乎与异世界有着某种关系……



↑浴室的墙洞里散发的是不寻常的气息。这是通向异世界的入口吗……？

包围在白色阴暗之中的“那条街道”正在等待着你的到来……



一切故事的开始，是从《寂静岭ZERO》中产生的。今年冬天，这个游戏将在PSP上登场。寂静岭是如何变成一个噩梦般的镇子的呢？这些谜题将在你的手中逐步解开。在游戏正式发售前，我们向大家介绍一下这部作品。

■KONAMI	■2007.12.06
■AVG	■5229日元（含税）
■PSP	■CERO：C(15岁以上对象)

重新讲述寂静岭“起源”的故事

《寂静岭ZERO》是这个系列第一次出现在PSP上的正统作品。在这个游戏中，人们将找到一切故事的开端——关于寂静岭之起源的答案。这个名叫Silent Hill的小镇，为什么会变成噩梦的旋涡，玩家们在游戏中将直面这个问题。

本系列一直是恐怖游戏的代表，而这一代将有更多的动作要素加入。根据不同的情况，主人公可以使用不同武器，这是游戏顺利进行的关键所在。另外在没有武器的情况下，也可以通过赤手空拳的方式和敌人战斗，这是本作的一大亮点。主人公特拉维斯在使用镜子之后，可以来往于“现实世界”和“黑暗世界”之间，从而发现大量新的要素。在回归原点之后，充满了诸多新的魅力的《寂静岭ZERO》值得大家期待！



←突然出现在特拉维斯卡车跟前的神秘少女。



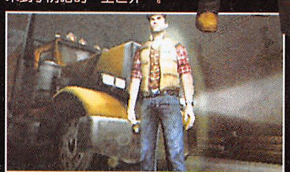
↑特拉维斯与穿红色外套的护士相逢的场景，这是在哪里呢？这种熟悉的姿势和表情，似乎在哪里见过……



←一个女子看着自己的家被大火吞噬，难道说……？

特拉维斯·格雷迪

在父亲去世之后，一直独立生活的特拉维斯，从事着卡车司机的工作。以蓝领工人形象的主人公在系列之前的几代中还没有出现过。他看上去是一个很有力气的人，即使没有武器也可以徒手和怪物搏斗，这使他有能力积极主动地在镇子上进行探索。他在火灾中救出一名少女之后，来到了这个叫寂静岭的小镇。在彷徨的少女的指引下，他从现实世界来到了阴暗的“里世界”。



↑在夜间道路上行驶的特拉维斯，遇到了奇妙的少女。

迷失在沉没山丘小镇中的徘徊的旅人

本刊编辑试玩体验 推荐

说实话，我并不是那种平时走路都找不北的人。但是在这个游戏里，在你进入一个下着雾的街道，你会发现这里的一切都十分令人迷惑。在这里，所有的路口看上去都是一样的，所以走着走着就会转到一个看着看着和刚才相同的地方。而且动不动就会有怪物从路边冒出来，令人感到不寒而栗。好在主人公的体力十分强，不用武器也可以和怪物搏斗，这可比以前几代中弱气的主角们强多了。在这个游戏里，你看到的更多的是“自主”的时候，能够通过自己的选择，坚强地面对眼前的危险，而不像以前一样，被卷进无法抗拒的异世界和灾难之中。在这个游戏里，玩家作为主角的自信比以前增加了很多。另外本作中的枪械类武器看起来似乎比以前用得更多了，瞄准的时候也更加有射击游戏的感觉。总之这个游戏确实很好地体现了系列风貌。



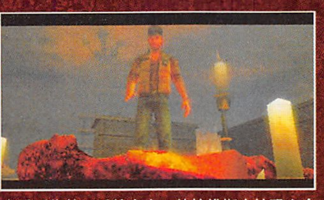
←游戏里还是一片大雾的景象令人迷惑。

推荐人 猴子：平时对恐怖游戏不是很感兴趣的家伙，但是什么游戏出了都会玩，而且玩着玩着就会投入其中。

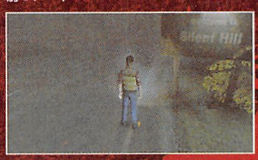
在《寂静岭ZERO》（即《寂静岭 起源》）发售之前，我们的编辑人员结合对体验版游戏的感想，向大家隆重推荐这部游

不可思议的相遇——燃烧的房屋

卡车司机特拉维斯在一个晚上驾驶时发现了一座着火的房子，在房子的地板上有奇怪图案的纹章，一名少女躺在那里，全身被火严重烧伤。特拉维斯把她救了出来，之后就失去了意识。在他醒来之后，发现自己出现在下着雾的小镇“寂静岭”中……



↑看到伤势严重的少女，特拉维斯在惊恐之余毫不犹豫地上前相助。



↑在夜间的公路旁边发现了标志牌，上面写着“欢迎来到寂静岭”。



↑玩家们对满街的浓雾应该很熟悉了。特拉维斯在这里看到了什么呢？

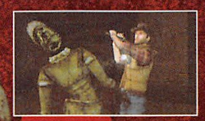
一切都陷入疯狂之中的小镇——与怪物的遭遇

特拉维斯来到医院之后，发现院中空无一人。他在电梯里遇到一名男子，向他询问少女的情况，却遇到了极其危险的事态。在这个医院里徘徊的护士，已经没有人类的样子了……

看上去像女性护士的异形……它的正体是什么呢？



↑本作的怪物看起来更像是在噩梦中出现的异形。



↑丧尸护士袭来，特拉维斯用铁锤还击！筋骨强健的主人公仅凭一击就可以给敌人造成相当的伤害。

也许你也知道的GBA版《寂静岭》

实际上，《寂静岭》系列出现在掌机上也不是第一次了。以前也有同名作品登场。2001年发售的《寂静岭》以电子小说的形式出现在GBA上，剧情以《寂静岭》1代的故事为主线，使用PS版CG的静态图片作为背景，如果你想比较快地回顾一下1代的剧情，不妨玩一玩这个游戏。



↑这是与女警官希维尔相遇的情景，静止画面的细致程度直逼PS版。



↑与主人公很亲近的护士莉莎。身穿白衣和红色外套，给人的印象很深刻。

二人组合热切推荐 X2

用武器和赤手空拳向怪物发出挑战！

《寂静岭——起源》，是该作品首次在掌机平台上推出的正统作品，游戏将故事情节设定在《寂静岭》初代之前，跟随Travis O'Grady，我们将会知道寂静岭是如何形成的。

这部作品虽然预定将要在07年11月13日推出，但是在8月下旬，网络上却出现了一个泄露版，这个泄露版里的内容正是在E3上所提供的试玩内容。这个泄露版的容量达到1GB，但是实际流程却很短，流程发生在医院内，在这里我们会第一次走入里世界，并且将要在这里消灭一个令人恐惧的怪物。

当网络出现这个泄露版DEMO后，许多玩家都对其抱有怀疑态度，但是当有些人下载并且拷入到PSP后，才发现这个DEMO原来是真的。进入DEMO之后当KONAMI的Logo出现之后就是游戏的标题画面，精彩的故事就此开始。

戏，下面就是猴子和菜团两人对于这个游戏的试玩报告，专门提供给密切关注《寂静岭》的热心玩家们。

推荐人 菜团：强力推荐的作品，游戏为玩家呈现了一个全新的世界，在这个故事中你会了解到一切的真相！



↑2代的詹姆斯是一个在回忆中迷失的人。

用枪弹粉碎噩梦，另外一座《寂静岭》

SILENT HILL THE ARCADE

面对出现在眼前的怪物，用武器将它们一一击退，逐渐发现神秘的核心……从8月份开始营业以来，为玩家展现了另外一个不同于家用机的“寂静岭”。和你的朋友一起在这个鬼气重重的地方展开合作冒险吧！

■KONAMI ■2007年8月营业开始
■光枪射击游戏
■“e-AMUSEMENT PASS”对应





用手枪打开生存之路！……充满活跃气氛的另一个寂静岭

本作《寂静岭 THE ARCADE》是使用光线枪将屏幕上出现的敌人打倒的游戏。操作方式与通常的光枪游戏一样，使用形状与手枪相似的操纵器，对画面上的敌人射击。敌人身上有要害部位，击中的话可以给其造成相当大的伤害。在剧情进行中，选择不同的箭头就可以去往不同场所，根据玩家的选择，游戏会朝着不同的方向发展。另外游戏还对应“e-AMUSEMENT PASS”，利用它可以在游戏中存储进度，下次可以从途中开始游戏。玩家可以随时掌握自己的游戏进度。





↑本游戏当然支持2人同时play，这是街机游戏的特征。你可以和最要好的朋友一起体验恐怖游戏的乐趣。两人合力从寂静岭逃出生天吧！

←这是路径选择画面，根据选择的方向，出现的怪物和得到的武器都会有所改变。



←“e-AMUSEMENT PASS”是街机专用的记忆卡，可以上传自己的名次。

表现恐怖感的空间与音响

《寂静岭 THE ARCADE》的街机筐体上，设置了6个喇叭，把玩家包围起来。充满压迫感的5.1声道效果为玩游戏的人提供了超群的恐怖感。另外游戏筐体前面垂下的气氛诡异的窗帘一样的东西，也使玩家在游戏的时候不由自主地进入了周围的闭锁空间，从而完全沉浸在《寂静岭》的世界中。



↑6个喇叭按照5.1声道的组合排列，把玩家完全卷入游戏的世界。有了这样的声音，你会怀疑自己是不是真得到了寂静岭。

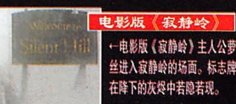


←如果使用一般的街机筐体，周围的东西会影响玩家的游戏气氛，所以设置了这样的幕布，看起来确实有恐怖的感觉。

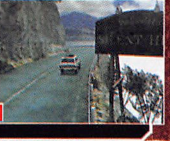
街机版与剧场版是重合的世界

下面两图是通向小镇“寂静岭”的入口街道的标志牌。两者一对比，就会发现游戏是以电影版《寂静岭》为原型进行制作的。这也让玩家们感觉十分意外。其实街机版开发的时候正是电影上映时，所以这样的创意是很自然的。

电影版《寂静岭》



←电影版《寂静岭》主人公萝丝进入寂静岭的场面。标志牌在降下的灰烬中若隐若现。



→《寂静岭 THE ARCADE》街机版的开头，主人公开车进入寂静岭的场面。注意观察标志牌，是不是一样啊？

街机版《寂静岭》

年轻人的命运将如何？追近街机版序盘的故事

事件的开端在特鲁卡湖

在寂静岭的小镇附近的特鲁卡湖，曾经发生过客船失踪事故，现在有人传说这个湖里宿集着死者的亡魂。大学生埃里克和蒂娜对这个传说产生兴趣，在休假的时候来到了寂静岭。然而就在这个晚上，埃里克被吸引到湖边，随后就被卷进了一场噩梦之中……

埃里克
曾经在特鲁卡湖失踪的客船“男爵夫人号”的船长是他的曾祖父。而他只是一个普通的大学生。

蒂娜
一直希望将来能做教师的大学生。这次来寂静岭是为了和网友艾米莉见面的。



↑埃里克在梦中被无数只手拉进了湖里。这一切都是恐怖的前兆吗……？



←从沉船“男爵夫人号”中向湖面漂浮的少女，在这里究竟发生了什么样的惨剧呢？

在雾中变化容貌的小镇



←对突然发生的事件困惑不明的埃里克与蒂娜。周围全都是雾气。



→命中怪物的要害可以造成大的损伤。

从噩梦中醒来的埃里克，发现周围的气氛有些异常。同一间屋子里友人的身影都不见了，周围都是一片白茫茫的大雾。从雾中出现的奇怪生物向自己袭来，埃里克和蒂娜只好用枪还击。为了寻找失踪的同伴，两人一起来到了外面的街上……

医院里，被侵蚀的世界



←进入医院的两人，就算在建筑物之内也不能大意。



→与伙伴之一的杰西再会。必须帮助她脱离怪物的魔爪。

两人在街上徘徊，边走边转来到了医院。这时突然传来船上汽笛一样的声音，这个世界变成了生满铁锈的铁丝网包围着的奇怪区域。在这里有许多凶恶的怪物，在换气扇前面有三角形脑袋的生物，挥动着巨大的剑。失踪同伴之一的杰西就在这里。为了帮助她，必须将这个怪物消灭……

将屋顶上飞来的怪物打倒！

越往前走，这里的气氛就越显得不正常。世界随着汽笛声的变化，时而切换成布满铁锈的场景。打败了三角头怪物的埃里克和蒂娜，来到了医院的屋顶上。在这里，一个长翅膀的家伙突然向他们发动袭击。为了逃出去，必须将这个怪物打倒！





↑→这是游戏第1关的BOSS，身上长有翅膀。还缠满了绷带。它的弱点在哪里呢？



↑这是用触笔进行的光枪射击游戏。

《寂静岭》系列制作人山冈晃访谈

以「寂静岭」为名的漫长旅途

株式会社Konami Digital Entertainment
游戏内容制作开发部制作人

山冈 晃氏

曾经担当许多KONAMI游戏作品的音乐制作，《寂静岭》系列历代音乐、音效设计，在3代之后升任游戏制作人，个人在音乐方面也有所建树。

系列作品推出了4部之后，《寂静岭》又推出了掌机和街机的版本。以构造恐怖气氛吸引大量玩家为特征的本系列，这次推出的PSP版在设计概念和方向性方面将有什么不同？我们将从制作人那里得到答案。

根据"便携游戏机版本"进行再次构筑的《寂静岭ZERO》

——首先问一下，这次的PSP版《寂静岭ZERO》制作的大体情况，是从哪里开始着手的呢？

山冈：以前我们已经制作了4部《寂静岭》，这次作为派生的产物……也就是"外传"性质的作品。另外，它也是整个游戏的起源所在。电视主机版本的《寂静岭5》在今年的E3已经公布了，而我们考虑到游戏制作在多机种上的平衡，于是决定推出PSP的版本。

——以前GBA版的《寂静岭》是电子小说，真正意义上的掌机系列正统作，应该是现在这一代吧。

山冈：是这样的。在制作掌机游戏的时候，我们必须考虑到游戏制作的方向性以及玩起来的感觉。比方说，电视主机的画面很大，很容易体验到那种恐怖的感觉，而制作在掌机的时候，除了突出恐怖气氛之外，还得考虑其他的方面。就拿这次的《寂静岭ZERO》来说，游戏的动作性也大为提升。

——本作和以前作品相比，最大的区别在于，主人公是一个长途货运卡车的驾驶员。以前的主角经常是"作家"或者"十几岁的少女"这样的人物，看上去没有什么战斗力。而这次的主人公给人的印象就有很大不同。

山冈：就像刚才说的一样，这次的《寂静岭ZERO》是掌机游戏，在游戏的同时也突出了"掌机上的动作性"，我们在制作方向上就以这个为主导。实际上，主人公特拉维斯有着不同于历代主角的粗犷的一面。以前几代的主人公都不是这样，所以这

《寂静岭》音乐响彻世界

山冈氏参与了在世界各地进行的游戏音乐LIVE演奏会，他亲自担当《寂静岭》的演奏，从去年开始在芝加哥、悉尼等地方举办，获得了许多玩家的热烈欢迎。



↑山冈亲自弹奏《寂静岭》的主题音乐。

小说版《寂静岭》制作秘话

《寂静岭》系列的小说版改编正在进行。现在已经发行到了第3代。这部作品的小说化过程中有什么秘密呢？我们请小说版执笔山下定先生来给大家解答。



↑寂静岭的世界也在刺激着创作者的心灵（此插图为电影版内容）。

拥有共同世界观，希望小说能够体现原著风采

——首先，请向大家介绍一下小说版《寂静岭》开始制作时的情况。

山下：《寂静岭》小说的写作担当这个工作，是以前曾经一起合作的出版社的编辑介绍我来做的。我现在在琦玉县乡下一个四周都是草丛的小地方进行写作。KONAMI方面都是通过电话和电子邮件和我联系的。另外我也是史蒂芬·金、迪恩·孔茨这些恐怖小说大师的忠实读者，这次能够接手这个工作，真是十分荣幸的事情，感谢KONAMI方面提供这样的机会。

——《寂静岭》的世界观，在世界上被广泛接受了吗？

山下：刚才说过，我十分喜欢史蒂芬·金、迪恩·孔茨这些小说家的作品,这次我也要创作恐怖作品了。《寂静岭》是和这些恐怖小说拥有同样感觉的游戏作品，像史蒂芬·金小说里那种不知道最终根底的无条理感、迪恩·孔茨描述的"不向恐怖和困难屈服的人"的感觉，在《寂静岭》里都有所体现。

——小说和游戏在表现恐怖气氛的时候应该有不同的地方吧。

山下：与依靠视觉效果的游戏不同，小说都是靠文字来表现的。必须对怪物的恐怖之处进行详细的刻画和描写。但是,《寂静岭》的魅力在于"雾中的暧昧模糊的世界"，就不能写得这么直观。考虑到这一点，在写作的时候确实很辛苦。

——原作的游戏您都玩过吗？玩的时候有什么感想呢？

山下：当然都玩过了。怎么说呢，我

一代看起来比较不同。在游戏的时候，他不是像其他主角一样被卷到“里世界”，而是在自己有意识的状态下主动进入的……这就体现了他的一点个性。

与海外制作者合作，进行新的尝试

——这么说起来，这次的《寂静岭ZERO》和以前相比，区别真得很大啊。

山冈： 那是当然。《寂静岭》这个作品在全世界具有一个共同的特征，那就是“主人公自己不能阻止的噩梦的感觉”。但是，在掌机上制作新的《寂静岭》，也许就要有许多地方不得不做出变更。这次《ZERO》主要是在海外进行制作的，担当制作的是英国的CLIMAX公司，日本方面负责的主要是监督和音乐的制作。

——音乐都是由山冈先生担当的吗？

山冈： 是的。《寂静岭》的音乐制作，果然还是不能让给别人啊（笑）。

——说到海外制作，不同国家的文化都有差异，在这部作品里可以感觉到吗？

山冈： 《寂静岭》的故事舞台本来就在海外，在制作游戏的时候，特意加入了日本特有的“寂静的恐惧”这一要素。日式的恐惧与欧美恐怖片相结合，最后的结果就是我们看到的《寂静岭》。现在加上外国制作者的感觉，这种恐怖观是以前没有过的，对于恐怖的解释也和我们不一样。尽管制作者的倾向如此，但是我们依旧对他们的成果充满期待。

——说到与外国的制作人合作，像克里斯多夫·甘斯导演的《寂静岭》电影版，现在我们还记忆犹新……

山冈： 在制作电影的时候，只要掌握好世界观、游戏的品味要如何表现，之后一切都以“全力把电影效果做到最好”为标准就可以了。



但是说到游戏的制作，世界观的表现当然不用说了，游戏的难易度、多分支的要素等等，如果不加以严格监督是不行的。制作方面必须不停地交换意见，这一重要性与电影的制作比起来，显得更加突出。当然，这些明显是必要的。

《寂静岭5》制作始动！

在今年的E3展会上，《寂静岭5》已经公布在制作中。关于该作的制作具体情况目前还不是很清楚，但是游戏的开发平台决定在PS3主机上。游戏的开发正在进行。



↑出现在高清游戏屏幕里的新的恐怖怪物。

将玩家包围的“魅惑的噩梦”，这是系列共通的魅力

——喜欢《寂静岭》系列的玩家很多，游戏的魅力究竟在哪里，能够总结一下吗？

山冈： 玩《寂静岭》这个游戏的行为，在某种意义上说，和阅读小说很相似。这不只是一个令人毛骨悚然的游戏，游戏操作的过程与故事性的平衡，是这个游戏制作的重点。讲故事的时候，听众只是接受。但是玩游戏的时候是不一样的。玩家的精神状态的反映在游戏中就像照镜子一样，进入游戏之后，大家就要“自己享受游戏的乐趣”了，我们对这一点十分重视。如果只是给玩家讲故事，一点一点给他们灌输，那这样的游戏就不是《寂静岭》了。

——以前1代和3代的关键字是“亲情”，2代是“爱情”。这次的《ZERO》将以什么为主题呢？

山冈： 以前的各个系列都是以亲子和夫妇的爱为主题的，游戏描述了这些爱。虽然现在不能详细地和你说，但是这一代的主题和以前的“爱”全然不同，这回将是和前代主题有所区别的另外一种“爱”。另外，通过主人公的视点，游戏将更加集中在“寂静岭”这个小镇的各个方面，希望大家能够从中找到乐趣。

这次的《寂静岭ZERO》，是以PSP为硬件平台，与《寂静岭》1代的故事紧密相关，回答了“寂静岭究竟是什么”这个问题。当然了，这个答案绝对不会以明显的形式表现出来。玩家们需要把在雾中发现的不同片段一点一点拼合起来，继续游荡在寂静岭的街道上，寻找答案的所在。

也是从FC时代玩过来的人了吧（笑）。在进入我喜欢的恐怖世界的时候，我玩得很高兴。

“必须沿着它走下去的道路”和“选择之后的到达点”

——原作游戏是有不同结局的，小说版的结局只有一个。小说版究竟是以什么为重点，选定的结局呢？

山下： 游戏的内容决定了结局，为了满足读者的要求，我也和编辑方面进行了商谈。为了能够顺利写作，KONAMI方面还专门把可能打不出的游戏结局录了下来。不过我还没有遇到过这样的情况。说到写作的重点，要把登场人的动机和心理状态描写出来，体现出他们在游戏里的心情。还有就是游戏里没有讲过的，他们在过去的经历，这些东西必须符合原著，不能相差太远。因为故事发生在美国，我也得不时考虑：“美国的作家会不会这样写呢？”之后一边思考一边创作。

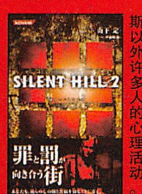
——以后还有什么作品会写成小说，请向我们透露一下。

山下： 实际上，这次的作品是以“灵魂”为主题的带有灵魂论意味的小说，这和我自己想创作的东西有一致的地方，所以从某种意义上说也算是因缘了吧。“灵魂”这个东西应该怎么说呢，如果说起来的话恐怕要泄露剧情了。所以大家还是等小说出来之后自己去确认吧（笑）。

阅读主人公内心的小说

忠实于游戏基本设定的小说版，详细描写了登场人物的心理活动，使游戏的世界观得到进一步的表现。

←第1卷描写了思念女儿的哈里心中的焦虑。



←第2卷中描述了主人公詹姆斯以外许多人的心理活动。



←第3卷中所写的是在贝莎心中复活的回忆。

KINGDOM HEARTS 358/2 Days

スリー ファイブ エイト デイズ オーバー ツー

凡是玩过PS2版的《王国之心》，那你一定会世界即将诞生，如果你是一个掌机拥有者，那我不得不说，你实在是太幸运了。

NDS	SQUARE-ENIX	发售日未定
	ACT	1-4人/价格未定
王国之心 358/2天		容量未知



索拉重新开始冒险

至今为止《王国之心》系列三部作品的主角索拉与唐老鸭、高菲一起在迪斯尼世界旅行。

王国之心

●寻找朋友，索拉开始冒险！

生活在命运之岛上的索拉、利库和凯丽三人被突如其来的黑暗冲散，索拉为了寻找失散的朋友而踏上旅途。

王国之心 记忆之链

●在忘却之城与XIII机关成员对决！

旅行中的索拉等人被穿着黑色大衣的人引入忘却之城，却落入XIII机关的陷阱，索拉渐渐失去记忆……

王国之心2

●与同伴们一起展开决战！

沉睡一年的索拉终于苏醒，与利库、凯丽、唐老鸭、高菲一起找到了米奇国王，并与XIII机关展开决战。



各种新的动作

←《王国之心2》中增加了很多动作方面的新要素，使用这些技能与XIII机关成员战斗。

的真实将在DS上揭晓！

全世界瞩目的《王国之心》系列最新作品将登陆DS平台，后面还有对野村哲也先生的采访哦！



STORY 描绘罗克萨斯与XIII机关的故事

↓面对XIII机关的罗克萨斯，事件场景以高质量CG呈现。



身为XIII机关成员之一的罗克萨斯在想些什么做些什么？本作以《王国之心2》中登场的罗克萨斯为主角，剧情着重描写至今为止仍未明确的故事内情，其中还包括了XIII机关的第14位成员。



↑从人物身材来判断，XIII机关的第14名成员是女性，但是XIII机关本应只有13名成员，那么她的作用到底是什么呢？

↓仔细看下图，米奇国王登场了哦，应该有国王与罗克萨斯见面的场景出现吧。

MODE 在两种模式中培养人物成长



↑多人模式最多支持4人同时联机，从XIII机关中选择一人协力完成任务或展开竞争。

本作的主要模式是操作罗克萨斯的剧情模式，罗克萨斯为了执行XIII机关的命令，来往于各地与无心进行战斗。此外还有通过无线联机来玩的多人模式，本作的特征之一是人物在两种模式中的成长是共有的，不过两种模式并没有剧情上的关联。

ACTION 同样的动作再现

本作继承了以往作品的操作关联系统，操作感与前作几乎完全相同，有很多与以前同样的动作出现。

↓空中移动能力对移动和回避攻击都很重要。





XIII 主角 罗克萨斯

隶属于XIII机关的少年，武器是两把钥匙刃，擅长使用钥匙刃进行高速攻击，与阿克赛尔关系不错，两人曾一起在黄昏镇欣赏日落。因为是索拉的无存，所以长相与索拉一样。

↓本作剧情会详细描述罗克萨斯脱离XIII机关的过程。



新故事的主角是罗克萨斯！

XIII

下面是与罗克萨斯同属于XIII机关的众成员介绍，多人模式用可以使用他们来进行战斗，他们在本作中的特征暂时还不明，本文将解说他们在过去作品中以敌人身份登场时的特征。



I 杰姆那斯

虚无的支配者

以压倒性的实力和超凡的领袖魅力领导XIII机关的首领人物，双手的钥匙刃能在舞蹈般的动作中瞬间发出无数次攻击。



IV 维克森

冰冻的学士

热衷于收集分析数据的男人，一旦发现了新的研究素材就会不顾一切的开始研究，巨大的冰盾拥有铁壁般的防御力。



II 西格巴尔



魔枪的射手

以轻狂的语气挑拨对手使其发怒并以此为乐的男人，双手的拳铳能够从远距离狙击，也能够在近距离连射。

V 雷克萨斯

寂静的豪杰

极少说话，一切以行动和态度来表示的男人，能够轻而易举的挥舞巨大的武器并使地表隆起来发动攻击。





III 札尔丁

旋风的六枪

以巧妙的话语迷惑对手并趁机操纵对手的男人，使用风之力同时操纵六把长枪的攻击也并不是花哨的摆设。

VI 杰克西昂

影之策士



任何时候都保持沉着冷静执行任务的青年，他的武器是书，本作中以书作为武器能够使出怎样的攻击来呢？

XIII机关

心离开肉体的时候，肉体与灵魂本该消亡，但如果是拥有坚强内心的人，肉体与灵魂会继续保持原来的意识和模样，那就是既不属于光之世界也不属于暗之世界，而是行走于夹层世界的无存。XIII机关是统率无存的组织，成员本身全都是无存，特征是身穿黑色大衣，携带外形各异的武器。



VII 塞克斯

月舞之魔人

深受杰姆那斯信赖，以参谋身份进行活动的XIII机关二号首领，身体能够吸收月之力进入狂暴状态。



X 鲁克索德

命运的赌徒



以享受以生命当赌注的战斗为乐的赌徒，投掷卡片制造幻境迷惑敌人，并在不知不觉中夺走敌人的体力。

VIII 阿克塞尔

炎之烈风



隐藏着本意并对XIII机关唯命是从的男人，能够让火焰包围战斗场地，并投掷武器进行气势逼人的攻击。

XI 马尔夏

优雅的凶刃

在组织中属于新人，管理着忘却之城的青年，对敌人发出华丽的死之宣告，并用手中的巨大镰刀夺走敌人的生命。



IX 德米克斯

小夜曲的旋律

偶尔会显露出孩子气一面的男人，使用弦乐器操纵水进行攻击，能够制造出水壁、水滴和自己的分身。

XII 拉克西恩

非情的妖姬

故意伤害别人的感情并以此为乐的冷酷女性，擅长利用高速移动配合连续落雷进行多方向攻击。





野村哲也

INTERVIEW

《王国之心》系列将在DS、PSP、携带电话等多平台上进行发展，三部新作品展现魅力的同时，系列今后的走向会如何呢？

「目前正以不使用触笔为方向进行开发」



王国之心 358/2天

——游戏主角是罗克萨斯，那么剧情是从罗克萨斯的诞生开始咯？

野村：是从罗克萨斯加入XIII机关开始的，诞生的部分是以序的形式出现的。

——这款作品也是像《CCFFVII》一样，是一开始就知道结局的形式吧……

野村：虽说是这样，不过关键问题在于哪里才是结局呢？罗克萨斯是如何离开XIII机关的，剧情主要描写的是这个部分的细节。

——随着剧情的进行，会不会出现回到命运之岛的情节呢？

野村：虽然有前往其它世界的设定，却不是那种展开旅行的感觉，因为基本都是去了之后再回来的这种构成……那些“其它世界”形形色色，既有跟当前世界的迪斯尼角色关系密切的世界，又有以战斗为中心展开的世界。就这一点来说，跟过去的作品略有不同。

——游戏里有第14个XIII机关成员登场，这个人物在过去的作品中出现过吗？看起来是女性呢。

野村：是全新的女性人物，初次看到她登场场景的人都会问，她是不是娜米妮？她不是，这个第14名成员是此前的剧情中没有出现过的，她跟XIII机关到底有什么关联，这就是本作剧情的关键。

——新人物使用什么武器战斗？

野村：使用什么武器呢……现在还是秘密，不过我们已经有了决定。

——基本系统是沿袭过去作品的感觉吧？画面上没有指令……

野村：人物的动作和操作感和过去作品相比几乎没有变化，至于指令嘛，如果显示出来就会觉得画面太狭窄，就算不显示画面也很狭窄，到底应该怎么做让我很苦恼……但是后来最终决定加入人物头像的显示。

——没有指令的话，是不是意味着用各个按键来分担执行动作的任务？

野村：是的，不过这跟《王国之心》给人的印象稍有不同，所以才决定加入头像显示。

——有没有使用触笔和活用上下画面的机能？

野村：目前正以不使用触笔为方向进行开发，如果加入触笔操作的话就会让游戏跟《王国之心》系列的操作感格格不入。剧情模式以上画面为主，下屏幕不显示画面，但是并非因为不使用而不显示，而是为了设置某个机关才特意为之。说起来是有点无谋的机关，在过去挑战过的作品里还从来没有过。

——那是怎样的设定？

野村：这个也是秘密（笑），我想应该会让所有人大吃一惊的。

——本作可以多人一起玩，这是怎样的多人模

式？

野村：多人同玩是与故事剧情没有关联的一个要素，玩家可以从XIII机关的13名成员中任选一个来玩，最多支持4个人一起玩，当然1个人或2个人也能玩。

——具体有什么内容？

野村：基本就是要完成所给的任务，比如打败敌人啦，取得物品啦，完成目标啦之类的各种目。大家可以向着共同的目标努力，一起合作完成任务，因为可以攻击同伴，也能采用无视任务进行乱斗的玩法。当成绩发表的时候，优秀的成员在会议场的位置会上升这样的设定会很有趣，而成绩末尾的成员位置会下降……（笑）

——如果用杰姆那斯而输掉的话就麻烦咯（笑）。

野村：为了不被大家高高在上的对待就要努力将位置提升回去（笑）。虽然还没有决定要加入这样的要素，单人游戏的剧情模式与多人模式除了人物成长之外并没有其它关联性。

——游戏里集结了充满各种的人物，那为每个人物调整能力和技能时一定很辛苦吧……

野村：比如雷克萨斯的攻击力虽然很高但是动作迟钝，西格巴尔射程最长但是装填很慢等等，将这些感觉上的东西具体用数值表现出来，给玩家以指示，希望大家不管选谁来玩都能很开心，不过有一个人实在是太难调整了……

——那一定是杰克西昂吧？

野村：没错，他用书来战斗，我们为他考虑了很多方案，比如用书来吸收敌人的技能，然后使用吸收的技能进行攻击，如果能够实现的话一定是很有趣的攻击方式。

——剧情模式和多人模式在系统部分有关联性吗？

野村：我们不想将两个成长系统分开制作，而且如果不是将一个角色从头培养起来就不能使用技能的话也不好，所以成长系统的共通的。所以在剧情模式中将罗克萨斯培养起来之后，如果想在多人模式中使用阿克赛尔，就能体验到罗克萨斯的成长会带来怎样的影响。

——那就是说多人模式中罗克萨斯获得的经验值也会带进剧情模式咯？

野村：这个成长系统可以避免某些弊病，比如不玩多人模式的话培养某个角色很困难，或者拿不到想要的道具等等，而且角色的定制也能够自由进行。



王国之心 睡梦中诞生

——游戏包括三个剧本在内，各剧本之间存在关联性吗？

野村：《王国之心 睡梦中诞生》是以缇拉、维恩和另一个人为主角的，我们为他们各准备了一个故事。说起关联性嘛……如果透露的话大家就会明白其中的机巧，还是请各位在玩游戏的时候体会吧！

——能够决定玩的顺序吗？

野村：目前是可以自由选择顺序的，我们设定的是从谁开始都可以的构成。

——剧情方面有哪些重点？

野村：最大的重点是在《王国之心2》中出现过的“赛阿诺斯”这个名字。为什么《睡梦中诞生》里有个老人与其同名？为什么这位老人与《王国之心》里的安赛姆穿着同样的衣服？为什么与老人一起登场的谜之人物穿着与《王国之心》里使用暗之力时的利库同样的衣服？另外还有与《王国之心2》里登场的罗克萨斯非常维恩，与罗克萨斯是同一个人吗？《睡梦中诞生》里包含了过去作品中的很多关键词，它们都有什么意义？以上这些都是剧情的关键，解开这些谜团之后就能够产生本作与之后作品的剧情结合紧密的感觉。

——缇拉使用的钥匙刃与《王国之心2最终混合版》里登场的穿铠甲的人使用的东西很相似，缇拉与那个人是同一个人吧？

野村：可以这么想，不过他们到底会不会是同一个人，我们还没有最终决定。

——《睡梦中诞生》里米奇国王也登场了，与三个主角有关联吗？

野村：国王在这个时代干什么呢？这还是未明之处，不过跟剧情的关系很深。

PG EXPRESS 新闻报道中心

带给你最新的新闻特报

任天堂公布2007年半年中期决算 DS全世界销量继续领先其他主机

任天堂株式会社在10月25日发表了2007年上半年的中期决算。从4月1日至9月30日这段时期的综合业绩，其总销售额达到6,948亿日元，经常利益为2,153亿日元，中间纯利为1,324亿日元。其中销售额中海外销售的比率达到77.9%，任天堂在日本的销售额为1,538亿日元。

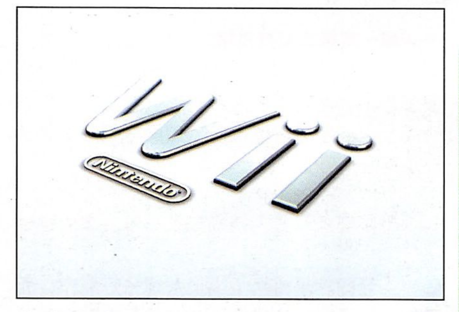
从游戏平台的分类来看，Nintendo DS在全世界的贩卖台数在这半年里达到了1,335万台，销售情况与以前一样良好。对应软件中，《口袋妖怪钻石/珍珠》在海外发售之后，半年来在全世界销量达到695万本，累计贩卖总量为1,217万本。另外造成DS在全球热卖的轰动性软件《锻炼大脑的DS训练》的第2作也在海外发售，半年销量为519万本，全世界累计1,719万本。《新超级马里奥兄弟》和《任天狗》等游戏在发售之后长期保持着良好的销售势头，在今年仍然在最受欢迎的软件中榜上有名。

另外一方面，Wii的贩卖台数在这半年来达到733万本，对应软件中贩卖本数最高的是《马里奥聚会8》，保持了历代的高销量，达到289万本。此外《Wii Sports》和《第一次的Wii》也保持相当高的销量。根据预计的情况显示，像《DS脑锻炼》一样以健康为主题的游戏将在Wii上大展拳脚，《Wii Fit》和对应的“Wii平衡板”将成为这类游戏的代表之作。《超级马里奥银河》和《任天堂全明星大乱斗X》也是年底被看好的软件。

到今年财年结束，任天堂的全年业绩有望创造新高，总营业额将达到1兆5,500亿日元，营业利益预计达到4,200亿日元，经常利益预计达到4,600亿日元、全年纯利益约为2,750亿日元。

任天堂加大主机推广力度 Wii行货明年入主中国市场

在10月初，任天堂美国分部执行负责人Reggie Fils-Aime宣布要提高主机产量，尽量满足美国本土对DS和Wii的需求。然而就在之后没几天，任天堂官方突然宣布将把自己的下一个目标定在世界最大的消费市场——中国。任天堂的总裁岩田聡在接受媒体记者采访的时候说：“在明年（2008年），我们将把Wii带到中国。”该报道还说任天堂希望在韩国也扩张其产品的销售市场。任天堂在公布半年中期的决算之后，依旧把目前已经开拓的市场作为主要的利润来源。岩田说：“目前Wii在全球都处于缺货的状态，我们现在的责任是向已有的市场提供尽可能多的游戏主机。”



Wii自问世到现在已经有将近一年的时间，在这之前，任天堂已经和中国的神游等公司合作推出了GBA、GBASP、GBM、DS、DSL等掌上型主机，在北京奥运会召开的2008年，倡导运动的Wii主机和《马里奥与索尼克in北京奥运会》等游戏在中国推出，也是一件顺应局势的事情，必将受到众多热爱任天堂主机的玩家的欢迎。

SONY发表2007年第2季度业绩，游戏部门继续亏损。

株式会社SONY于10月25日正式发表2007年度第2季度业绩，从7月1日到9月30日，SONY的营业额较前年度增加12.3%，达到2兆830亿日元，营业利润905亿日元，税前利润879亿日元，纯利润737亿日元，其中营业额与纯利润皆创下历年第2季业绩的历史新高。

在游戏部门方面，由于增加了PS3软硬件的销售，以及新型PSP的畅销，因此营业额较去年度增加42.9%，达2434亿日元，不过由于PS3硬件制造成本高于售价以及库存等因素的影响，因此亏损持续扩大，达到967亿日元。

2007年第2季各平台主机硬件销售台数为：PS2 328万台(-4%)；PSP 258万台(+28%)；PS3 131万台。



硬件销售部分由于PS3加入与新型PSP的热卖，因此整体呈现增长状态。PS2与PSP硬件销售状况良好，PS2的销售状况明显高于预期，PSP则是在轻薄化的新型PSP（PSP-2000）推出当月在日本创下销售新纪录，因此PS2与PSP的年度销售目标将向上修正，PS2由1000万台提升为1200万台，PSP由900万台提升为1000万台。

与此同时，PS3硬件销售状况不如预期，至第2季结算为止，累计销售559万台，年度1100万台的销售目标虽然并未变更，但有可能无法达成，不过仍预期有1000万台以上的水准。

2007年第2季各平台游戏软件销售套数为：PS2 3800万套（-19%）；PSP 1260万套（-5%）；PS31030万套。软件销售部分虽然有PS3加入，不过由于PS2与PSP的软件销售下降，因此整体呈现减少状态。

SONY方面表示，2007年度游戏部门将无法扭亏为盈，不过预计在2008年，PS3的收益可获得相当改善，因此下一年度估算将能扭亏为盈。为了提携PS3软硬件的销售，SCE预定于10月底到11月初于日美欧亚等地推出价格大幅降低的新型PS3，成果如何尚待后续观察。

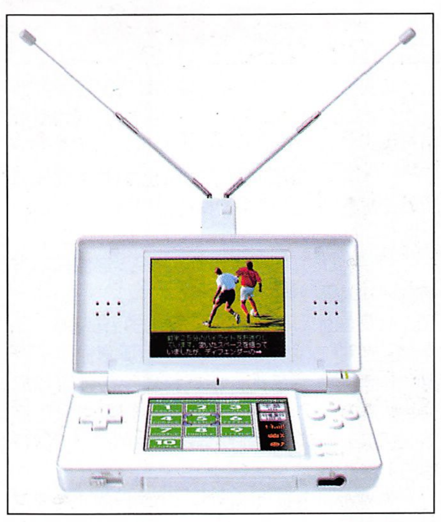
把掌上游戏机变成数字电视 DS周边ONE SEG天线发布

任天堂发表，NDS专用行动电视收视转接器“ONE SEG接收转接器DS电视”将于11月20日推出，定价6800日元，通过任天堂官方网站专卖的方式销售，自11月8日起接受订购。

“ONE SEG接收转接器DS电视”是针对日本“ONE SEG”数字电视行动广播规格所设计的NDS专用扩充周边，安装后可提供NDS收视日本ONE SEG数字电视广播节目的功能。

该转接器整合ONE SEG收视所需的软硬件，通过NDS卡带插槽连接，支持NDS与NDS Lite。另外此设备还附带可伸缩的收信天线，不使用的时候可将天线缩短并折叠到在主机底部收藏。转接器使用NDS的上屏幕显示节目画面，下屏幕显示整合操作介面，通过直接简便的触控方式，提供包括频道切换、字幕广播纪录、手写记事本、讯号强度检测等多样化功能。

任天堂最初在2006年2月举办的说明会中发表此周边，原定2006年秋季推出，不过后续一直没有明确消息公布。本次终于正式确认将于11月推出此周边，让日本玩家在专用播放机、手机与PSP等众多支持ONE SEG收视的随身装置外，又多了一种选择。顺便说一句，“ONE SEG”最大支持的解析度为320×240，DS的液晶解像度上下屏幕都是256×192。



动作RPG经典《伊苏》现身DS
2作同时推出加入众多原创要素



Interchannel-Holon与Falcom发表，将于NDS平台推出经典动作角色扮演游戏《伊苏（Ys）》系列强化重制版《伊苏DS》与《伊苏2 DS》，预定2008年春季同步登场。

《伊苏》系列是Falcom于1987年起在FC等主机上所推出的动作角色扮演游戏，采用简单的动作操纵，搭配具备高度戏剧性与角色魅力的演出，以及广受好评的配乐，成为Falcom招牌作品之一。其后续作品众多，并且广泛移植到各种硬件平台上推出，全系列累计销售套数达380万套。





本次预定推出的DS强化重制版《伊苏DS》与《伊苏2 DS》，是以系列作最初两款作品为题材所改编。游戏中玩家将扮演红发青年冒险家阿特尔（Adol），通过1代艾斯提利亚与2代天空大陆伊苏的冒险，逐步了解神秘古国伊苏的兴衰以及一切灾厄的根源。

《伊苏DS》与《伊苏2DS》将承袭原作基本结构，并大幅翻新内容与系统部分。

游戏画面采用3D背景2D人物的方式绘制，操作介面针对NDS的双屏幕设计，上屏幕显示主要游戏画面与剧情事件，下屏幕显示各种游戏数值与地图等辅助信息。美术部分则是由担任近期《伊苏》系列关联作品插画与角色设定的插画家田上俊介负责。

游戏战斗系统大幅改变，由原作的冲撞式攻击改为按钮挥剑式攻击，并加入连续攻击(Combo)等要素，进一步提升游戏的动作性。之外也支持NDS特有的触控笔操作模式，在此模式下将提供近似原作冲撞式攻击的操作感。提供“Very Easy”、“Easy”、“Normal”与“Nightmare”等4种难度让玩家选择设定，不论新手或老手都可以愉快的游玩。

在原创内容部分，《伊苏DS》将收录原创新地图“巴袭·巴迪特（バギュ=バデット）”以及新敌方头目角色“贝特罗雷克斯（ペトロレクス）”让玩家挑战。“巴袭·巴迪特”同时也是《伊苏DS》多人连线竞赛模式中所使用的地图。

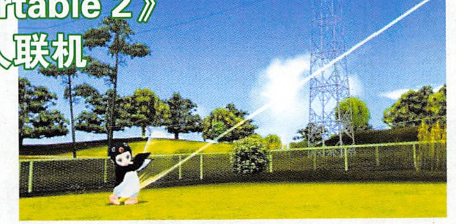
在附加功能部分，《伊苏DS》与《伊苏2DS》将支持NDS无线网络连线，提供最多4人参与的连线竞赛模式，参赛玩家将于限制时间内比赛，看谁能收集最多打倒敌人所掉落的物件。当玩家将本篇故事通关1次之后，即可选择挑战连续BOSS战最短过关时间的“Time Attack”，以及可以自由聆听鉴赏游戏配乐的“Music Mode”等附加模式。

NDS《伊苏DS》与《伊苏2DS》预定2008年春季同步推出，定价皆为5040日元。





SCEJ公布《大众高尔夫Portable 2》网络对战功能支持最多16人联机



株式会社Sony Computer Entertainment Japan最近宣布，曾经作为PSP主机首发软件的《大众高尔夫Portable》的续作《大众高尔夫Portable 2》将在12月6日发售，价格为4,980日元。CERO评定目前正在审查中。

PSP版《大众高尔夫Portable 2》的基本设计概念是“谁都可以进行简单操作的爽快的击球”。该作针对PSP的特性，在便于掌机操作方面进行了很多改进，成为人们喜欢的系列。现在大家在PSP发售3周年的时候，终于能够玩到该系列的最新作了。

本作最大的特征是对应“通信play”。利用PSP本体的无线LAN机能，玩家可以在自己家里或者有公共无线网络接入点的地方进行对战。同时最大对应人数可达16人。



在网络对战的时候，可以设定球洞的数量，玩家自控的角色也可以进行个性化设计，包括服装和各种装饰物。对战的时候临场感十足，各个选手的状态都可以显示出来。在比赛的间歇，可以利用PSP进行简单的聊天，与其他玩家进行交流。

本作可以使用的角色有20种，比前作增加了一倍。在前作中受到好评的“成长要素”、收集各种装备的“挑战模式”也得到了强化。随着角色的成长和技术的进步，各个球场的打法也相应地发生了变化。装备和服装增加到350种，设计千变万化。从普通的衣着到宠物一样的东西，应有尽有。

游戏的赛场收录了日本和世界其他国家的12个不同的球场。其中6个是新出现的，场地的景观十分精美，游戏的战略性和丰富程度比以前也有很大提高。本作在继承了系列简便易懂、游戏乐趣度高的特点的同时，更针对细节方面做出了提高。不但是熟悉本系列的fans们，即使是喜欢体育游戏的人、喜欢在游戏的时候和别人对战的人也应该好好地玩一玩这个作品。

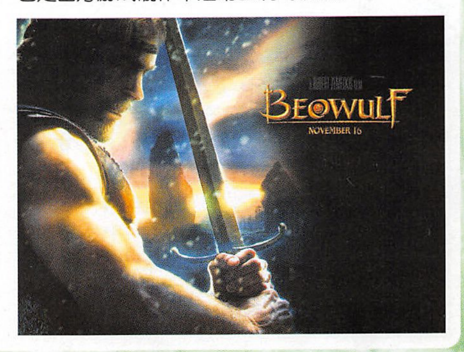
《贝奥武夫》史诗电影游戏化 UBI承担游戏版Beowulf制作

由罗伯特·泽米基斯导演的根据英国古代文学史诗改编的电影《贝奥武夫》（Beowulf）的游戏版权目前由UBI Soft购买，根据这部电影制作的游戏将出现在PC、Xbox 360、PS3、PSP和手机平台上。

本片的主演，以《沉默的羔羊》闻名于世的安东尼·霍普金斯与其他参与该影片的演员雷·温斯顿、布莱丹·格里森和塞巴斯蒂安·罗切的形象和声音都将出现在游戏里。游戏将于11月13日在美国发售。遗憾的是，同样参加电影演出的女演员安吉莉娜·茱丽没有答应在游戏版中使用自己的形象，所以她不能在游戏中登场。她主演的形象将如何表现，还需要UBI自己去处理。

游戏和电影版一样，贯穿了贝奥武夫30年的辉煌经历，国王霍格由安东尼·霍普金斯扮演，主人公贝奥武夫由雷·温斯顿扮演。他们的形象出现在游戏里还是第一次。

“我必须说，这是我的生涯中最艰难的工作。”温斯顿谈到在UBI配音的时候说，“但是把自己掌握的电影中的情景应用到游戏中是一件极其重要的事情。贝奥武夫是一个狂暴的角色，一个黑暗时代的狂徒，既有英雄的一面，也有魔鬼的一面。作为一个演员，我可以确定这是一个斩杀魔怪的人。”对于电影演员来说，将自己角色的灵魂灌注到游戏当中，是一次新奇的体验，这也是西方游戏制作中经常出现的情况。



PG视点

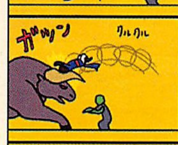
本栏目的开设，围绕着玩家们关心的话题进行讨论，也希望大家能够和我们一同关注。

新旧恶魔城，动作理念的冲撞

要说KONAMI在掌机方面的偏向性，许多《恶魔城》的粉丝们都有深刻的印象。作为K社招牌动作游戏之一，《恶魔城》在DS上连续推出了《苍月的十字架》和《废墟的肖像》两部作品，但是在PSP上一直动静不大。老天保佑，自从去年的《恶魔城X历代记》公布之后，PSP玩家们总算有的盼望了。经过一年多精心制作，10月23日美版最先发售，随后无数对本作充满期待的玩家们在第一时间玩到了这个游戏（尽管远隔重洋），之后却传出了褒贬不一的评论，这也让一直喜欢《恶魔城》的不少玩家感到困惑。

这一作《历代记》包含了PC-E版《血之轮回》的重制版和原版，以及追加了玛利亚的《月下夜想曲》。《月下》的魅力自不必说，《血之轮回》原版也算是一代经典了。而PSP版独有的重制版……看起来确实只是个重制的版本，连操作手感和基本的设计都没有改变，这是导致一部分玩家不适应的主要原因。主人公利希特动作僵硬，只能走不能跑，受创之后硬直时间过长，挨完一下之后很可能落到别的敌人身上；更要命的是作为贝尔蒙特家族历代最强的一员，这家伙居然皮脆到挨个四、五下就挂的程度。也难怪一些玩家对这样的设定不理解，为什么这个游戏的手感和以前玩过的不一样？









但是如果因此就说这个《恶魔城》是失败的作品，那结论下得也太偏激了。首先，《恶魔城X历代记》是根据PC-E版的《血之轮回》重制的版本，这一作的评价在90年代初的各代《恶魔城》中，是相当高的。说到手感，从FC时代开始，每一代恶魔城都是这样，从西蒙到拉尔夫再到利希特，贝尔蒙特家族历代的英雄们的操作方式大同小异，这些游戏在当时《恶魔城》玩家的眼里是很优秀的。实际上，《血之轮回》正是把传统《恶魔城》系列的操作感与优秀的影音效果结合在一起的上乘之作，在《月下》推出之前，这一部作品代表了《恶魔城》系列的最高制作水准。从游戏的画面、CD级的音乐和游戏篇幅以及隐藏内容来看,PC-E版的《血之轮回》是最优秀的,SFC版《恶魔城XX》虽然是在《血之轮回》基础上制作的移植版，但是从综合角度来看，依旧不能胜过原作。PSP版的《恶魔城历代记》对于《血之轮回》的重制体现了制作人员对于还原度的要求，所以说它是集传统《恶魔城》精神的之大成作品，也并不过分。

《月下夜想曲》是恶魔城系列从传统向新兴过渡的一个分水岭。从这一作开始，《恶魔城》从单纯的横版动作游戏变成了动作RPG游戏，关卡制的取消、升级制的导入、装备与魔导器的使用、恶魔城全局可以随意移动的大地图、在游戏中设置存储点，都在这一代得到了体现。从《月下》开始，《恶魔城》成为一个需要玩家长时间研究和体会的游戏。从操作手感上说，阿鲁卡多也好，贝尔蒙特家的猎人们也好，在操作的时候手感更灵活，配合不同的魔导器还可以实现冲刺、二段跳、飞空等以前没有的移动能力，这些要素使玩家在庞大的恶魔城中来去自如，以前许多不能到达的地方也可以在得到新能力之后去探索，恶魔城迷宫的“完成度”也成为玩家们追求的目标。新的《恶魔城》自PS之后，在GBA、DS等主机上继续发展，到现在已经成熟，并且拥有一批支持者。

应该说，在《恶魔城》的fans中，不少玩家是从FC时期开始玩，在《月下》之后对这个系列更加热爱的。熟悉两种不同风格《恶魔城》的玩家们，对于PSP版的《恶魔城历代记》的理解应该更加充分。而《月下》之后“新”玩家们（现在算来也不新了，都10年了）也不妨试试PS以前的手感，应该说《血之轮回》的难度是很高的，但是高难度并不是障碍，知难而进更能体现出竞技精神。

纵观掌机业界风云变化
日本掌机游戏周销量榜

十一期间出货量不多的《高达战斗编年史》终于迎来好调热卖的气势，累计销量已经顺利超越2006年10月发售的前作，创下了PSP上系列销量最高的记录。

2007年10月8日–10月31日 TOP 10

由于没有超大作的持续刺激，新版PSP在井喷过后再度被NDS的软件阵容压制。不过塞满CG的ASH恶评如潮，店头消化率不到3成，价格值崩不到3000日元。



1 DS NEW FFTA2 封穴的魔法书
●SQUARE ENIX ●S・RPG ●2007.10.25



单周销量：**158000**

累计销量：158000

法律内涵一个层次销量下跌一个档次。



2 DS ↓ 口袋妖怪不思议迷宫 时・暗之探险队
●POKEMON ●RPG ●2007.9.13



单周销量：**43957**

累计销量：956478

很好很强大，总算掉下第一的位子。



3 DS NEW 西村京太郎悬疑
●TECMO ●AVG ●2007.10.11

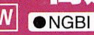


单周销量：**43645**

累计销量：43645

推理冒险新作，喜爱的同学请等汉化。



4 PSP NEW 高达战斗编年史

●NGBI ●ACT ●2007.10.4



单周销量：**37129**

累计销量：123667

这就是青春么？我看到了时代的眼泪。



5 DS NEW ASH 远古封印之炎
●MISTWALKER ●A・RPG ●2007.10.4



单周销量：**23944**

累计销量：82046

失落小胡子的任黑精神值得我去学习。



6 DS NEW 胜利十一人DS
●KONAMI ●SPG ●2007.10.25



单周销量：**22000**

累计销量：22000

无比幸福地被一棒子打回了上上世代。



7 DS → 汉检DS2＋常用汉字辞典
●ROCKET ●ETC ●2007.9.27



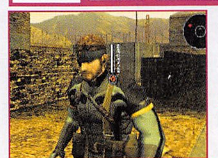
单周销量：**16677**

累计销量：60350

咦？这个奇怪的东西怎么又混进来了。



8 DS ↓ 合金装备OPS＋
●KONAMI ●ACT ●2007.9.20



单周销量：**16205**

累计销量：168873

从内容到价格看简直就是一个资料片。



9 DS NEW 反逆的鲁露修
●NGBI ●RPG ●2007.10.25



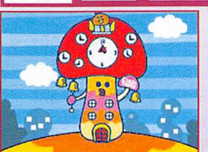
单周销量：**16000**

累计销量：16000

使用技能只要对麦克风喊话那么简单。



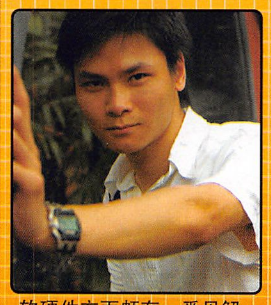
10 DS ↓ 福蛋的商店街 谢谢大家！
●NGBI ●SLG ●2007.9.27



单周销量：**15566**

累计销量：83082

我认识的腐女都不怎么喜欢玩这游戏。



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

神游马力欧DS限定版发售

惊喜！本月神游公司可谓动作不断，尽管都是非常低调。继10月中旬铂金色的iDSL悄然上市以后，一款更令任天堂Fans兴奋的产品出现了，那就是《神游马力欧DS》的铂金限定版iDSL。这一款限定版是日版都没有的哦，所以只有中国的玩家才能享受这一款特殊的马力欧限定版。这次的马力欧DS限定版最大的亮点，就是其图案刻印的工艺，不再像众多日版限定那样把图案印在压克力内部，而是直接对外壳进行激光刻印。这种方法有些什么特点？限定主机还有哪些不同？请看下面的介绍。

如果你关注过日版NDSL的情况，那么对这次马力欧限定版采用的银色主机肯定不会陌生，但对于只关注行货iDSL的玩家来说，这可是刚刚发售不久的新颜色主机。这种颜色任天堂官方称为Gloss Silver(光彩银)，神游官方则定名为铂金色。这里我们来仔细看一下上盖印制的LOGO。这款限定版iDSL的LOGO图案自然是主角马力欧，是其在《神游马力欧DS》游戏图中的经典造型。左边则印有游戏的英文名称《Super 马力欧64 DS》。

印制LOGO的方式是直接在外层压克力上用激光刻印的方式烧蚀出图案，这跟以往在压克力内层印制图案的方式完全不同。因为刻印的地方变成了磨砂面，所以摸上去好像是凸出来的感觉，实际上当然是凹进去的。由于对光线的反射率不同，从不同的角度来看这些图案，就会在灰和白之间变化，很有意思。有朋友可能会问，直接印在外面，不会磨损吗？其实，由于刻出来的是磨砂面，一些细小的划痕可以忽略。而周围的压克力材料也非常牢固，我们试着用指甲去刮蹭，发现很难剥落。所以，对于图像磨损的问题大家不必过于担心。

根据惯例，限定版主机就是外壳不同，所以除了主机之外其它附带的东西都是一样的。包括了：

iQue DS Lite主机1台（内含手写笔1支）

iQue DS Lite专用手写笔1支

220V电源适配器1个

iQue DS Lite产品说明书1份

iQue DS Lite产品保修卡1份

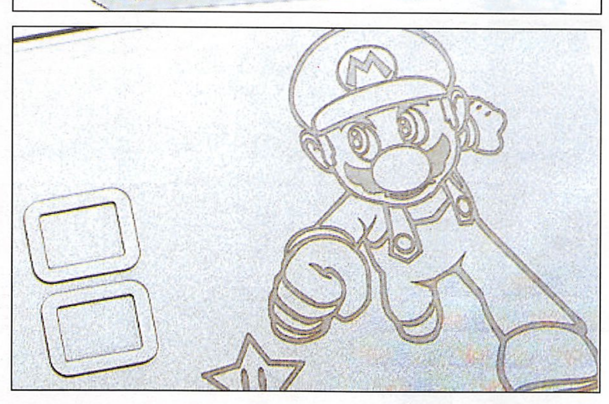
iQue DS Lite产品认证单1份

iQue DS影音游戏娱乐软件光盘1个

以马力欧形象制作的限定主机，拿在手里肯定会让你成为玩家朋友圈中的焦点。作为神游发售的限定版，就连国外玩家都享受不到，而且这款限定版的iDSL，目前全北京只有不到100台。喜欢马力欧游戏的朋友可以考虑购买这台限定主机，而且要快。

本月还有一大消息就是EZ Flash和要乐电玩合作举行了EZ5皮肤Diy比赛，大奖是三台红黑NDSL，优胜奖是15张EZ 3in1，可谓奖品丰富！如果你是EZ5的玩家，或者对皮肤制作有了解，不妨关注一下这个比赛。







PSP价格回升 神游Wii待发



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

按照以往的惯例，时间进入到十一后游戏机市场就进入了淡季，一直要到年底才会渐有起色。首先笔者所在的地区市场是实实在在地落寞了，除了周末之外平时即便是睡一上午的懒觉然后吃完午饭再开店也不会耽误买卖，说白了就是根本没生意可做，来的早也是猫在店里睡大觉，这一点笔者是深有体会的。闲暇无事在QQ上与全国其他地区的同行交流，发现大家都面临同样的窘境，在这个季节没有例外，只不过程度有轻重而已，而且貌似大家都没有什么好办法，只能是熬着，很无奈啊，最近西北风刮得挺猛，喝吧。PSP行情方面近来波动很大，从十一期间的疯狂飚升到十一后的一泻千里，没太平几天居然又奇迹般地上浮了。水货商方面的报价从十月最低点的1300发展到本期杂志截稿日已经是1400+了，而且这个+还有继续量变的趋势，突破1500只是时间问题，除非有决定性的因素打压，否则在短时间内很难回落到历史最低点。另外，必须要向读者大人通报的是，2000型主机专用的1200毫安超薄电池已经推出了组装货，而且一上来就有普通和高仿两个版本，可以肯定已经有不少商家在出售组电+真机的配置。为此2000型PSP正式进入到了混沌期，市场上的可谓龙蛇混杂，什么报价都有，让人摸不着头脑；但有一点是肯定的，主机行情笔者之前已经向大家介绍过，遇到高报价是正常的，但遇到便宜货就要掂量掂量了。个中猫腻不言而喻，这已经不是新鲜事了，1000型时代就惯用的招数，我想诸位心里应该有底，笔者就不再多言了。系统方面，近来比较流行3.71M33，不过据很多玩家反映实际效果不太好，诸如系统变慢容易死机等问题不断，甚至于有的玩家反映以前能玩的ISO刷到3.71后居然无法运行了。在此提醒大家谨慎升级，无绝对必要还是继续沿用老系统比较稳妥。

这期再重点说几个配件。贴膜方面至今依然没有最佳解决方案，因为外壳结构的改变，1000型的老膜贴在2000型主机上，不管哪个档次的膜，不管手法怎么娴熟，屏幕边缘是无论如何都会留下气泡；后来市面上出现了所谓的2000型专用贴膜，原以为可以完美解决问题，但实际上并非如此，虽然效果有所改善，但依然逃避不了气泡的困扰，而且这种所谓的专用贴膜还要比老膜贵一倍，感觉实在是不值。另外，2000型专用的仿罗技硬壳也面市了，经过测试笔者发现这种硬壳非常不“专用”，首先外包装方面几乎就是沿用了1000型硬壳的设计，包括印刷的图样都一样，只不过打上了PSP2000的牌号，从包装上就令人怀疑罗技是否有这个型号推出？拆封后发现实物几乎和老型号一样，包括厚度也是如此，众所周知2000型主机是超薄设计，硬壳包还是老版厚度的话是没可能适用的；打开硬壳才恍然大悟，天花板上有一个突出的2000字样的硅胶垫，以此缩小了内部空间，DIY成了2000型的超薄空间，根本就不是真正依照2000型厚度设计的。这也就罢了，实际使用后会发现2000字样的硅胶顶在屏幕上会留下难以擦去的胶印，这是最令人不能接受的。唯一的解决方案就是在屏幕上垫一层布，而且因为刚上市的缘故这种硬壳包的价格不菲，值不值大家心里自然有数。



神游新色iDSL这次没有延期，铂金版主机在十月如期上市，不过市场反响一般，几乎没有因为是新色就购买的情况，绝大多数玩家只是冲着任天堂的掌机比较有趣才决定购买的，老任的底蕴果然不是浪得虚名啊。烧录卡方面，R4价格平稳供货充足，依然是绝对的销售冠军，不过M3DS价格只比R4略高一点，又拥有过人的影印功能，也有望分一杯羹。另外，大家颇为关心的神游Wii又有新消息爆料，据称任天堂社长岩田聪接受记者采访时明确表示将在明年推广中国战略。虽然神游Wii计划早已得到神游内部人士确认，但这次任天堂社长的表态等于彻底敲定了该方案，不过笔者认为Wii登陆中国最关键的依然是软件的报批速度，咱们拭目以待。



高速カードバトル カードヒーロー

NDS	NINTENDO	2007年12月
	TAB	1人/价格未定
高速卡片战斗 卡片英雄		容量未知

以超高速度进行决胜

2000年在GBC上推出的一款对战型卡片游戏《交换&战斗 卡片英雄》以巧妙的规则和火热的对战获得了众多玩家的好评，俘获了无数卡片游戏fans的这款名作终于将有后继作品登陆新掌机DS，本次将对主要登场人物和掌握对战关键的两种卡片的情报进行介绍。



男主角 小智

本作主人公，公立门广中学二年级学生，在青梅竹马的小遥的邀请下开始玩起全国孩子热中的卡片游戏“卡片英雄”，并且完全被游戏乐趣所吸引。

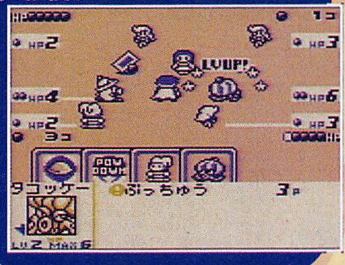
女主角 小遥

跟小智青梅竹马的开朗活泼的少女，极富行动力的她总是拉着小智去做各种事情，偶尔也会表现出庸俗的一面，梦想着有一天能上电视。

对战型 卡片游戏 登陆DS并产生超

《交换&战斗 卡片英雄》是什么？

《交换&战斗 卡片英雄》是2000年在GBC平台上推出的一款对战型卡片游戏，将卡片上描绘的各种怪物在2X2大小的场地上召唤出来，以回合制进行战斗。构成卡组的卡片数量最多为30张，游戏流程与战斗规则紧凑结合，使游戏对初学者来说极有亲和力，这种设计使很多不习惯卡片游戏的玩家成为了卡片游戏的fans。随着玩家对卡片性能和战斗规则理解的加深，能够越来越多的体会到游戏的深度乐趣，因此游戏的优秀性在广大的玩家群体中口耳相传，得到了众多玩家的支持。



STORY

游戏舞台设置在近未来，主角小智与孩子们当中流行的游戏“卡片英雄”结识，一边与同伴和竞争对手较量，一边以获得全国大赛的胜利为目标而奋斗着。



竞争对手 小桐

跟小智同年级的竞争对手，做任何事情都极度完美的天才型少年，无法在心里真正享受各种乐趣，他唯一的乐趣就是“卡片英雄”……

ハルカ
私達もカードヒーロー部を作らない！？

ハルカ
全国大会が開かれることになったんだよー！

绝进化！

目标是获得全国大赛冠军！

怪物 卡片

↓召唤怪物时使用的怪物卡片，各种怪物都拥有各自的固有能力值。

魔法 卡片

↑给予双方的怪物或对战对手各种效果的魔法卡片。

掌握战斗关键的是魔法卡片和怪物卡片，玩家要以这两种卡片为中心组成卡组，在场地上召唤怪物和使用魔法的同时，进行回合制的战斗。本作与前作一样，采用了容易适应的基本规则，通过卡片的组合来实现各种战略。

组合两种种类的

以高速展开对决 卡片战斗

被召唤的怪物能够马上进行攻击，卡片的使用方法能使战局产生很大的变化，这是对战斗时间冗长的现有卡片游戏的革新，让玩家体验到高速卡片战斗。



配置前卫与后卫怪物

战斗场地有前卫和后卫的区别，各种怪物卡片都有合适的位置。



用触笔拖动怪物卡片

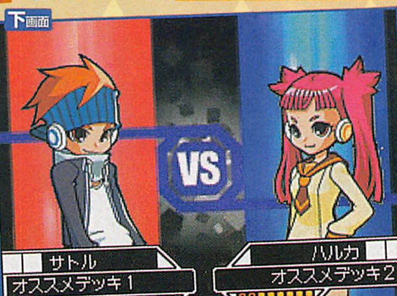
用触笔点住己方的怪物卡片，将其拖向成为攻击对象的怪物卡片，就能够进行战斗。

前作战斗规则回顾

●石头：召唤怪物、等级提升和使用魔法等各种情况都需要石头，相当于玩家HP的要素，每一回合双方都能各自补充3个石头。当怪物被打败时，召唤这只怪物和升级时使用的石头会回到玩家的手中，因此面临怪物被打败的危机时，也有可能利用获得大量石头的契机扭转局面。

●升级：玩家拥有1个以上的石头时，打败了敌方怪物的己方怪物就能升级，随着等级提升，怪物的能力会上升，还有可能学到新的特技。此外升级时HP能够全部回复，用好升级的时机是战斗技巧之一。

●蓄力：一回合没有行动的怪物，攻击力与防御力都能得到1点数值的提升。



充满个性的怪物们



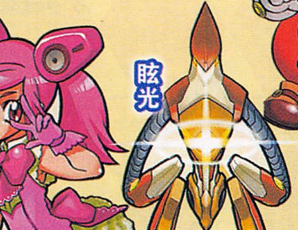
古代人制造的人型格斗兵器。

超级格斗兵

能发出将所有东西一刀两断的神速必杀。

神斩丸

爆藏



眩光

不知恐惧的爆弹怪物。

蜜蜂形态的昆虫系怪物。

杀手蜂



露玖

卡片英雄界的偶像明星，以可爱的容貌恼杀敌人？

拥有眩目光线的机械系怪物，能够影响敌人的视力。

陀螺

装备了两把X刃的陀螺仪器。

高兴的时候就会摇尾巴。

拉菲

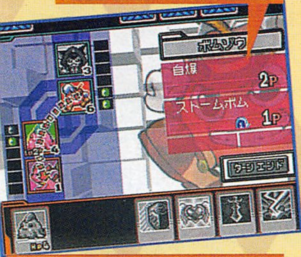
卡片与对手进行战斗!

拥有各种能力的怪物们

各种怪物都拥有自己固有的特技，详细情况暂时不明。

ストームボム 1P

这个图标的意义是？



以魔法决胜

魔法卡片能够给对手的HP造成直接伤害，是前作决定胜负的重要因素，本作也有很多以魔法决胜负的局面吧？

←各种魔法使用的石头数量不同吧？

组合卡组的深奥!

卡片游戏的魅力之一就在于组合各种有特色的卡组，需要考虑全体的平衡性来将持有的卡片加入卡组。





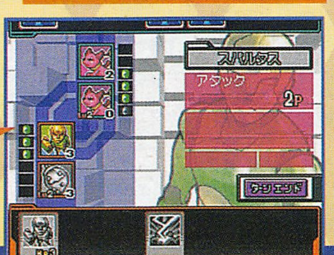
↑前作中组合卡组相当容易，本作会怎样呢？

绿色的石头是什么？

怪物左边并列的绿色石头是注目点，跟前作的石头一样，是召唤怪物和使用魔法的必要东西吧？



←怪物卡片右下角的数字难道表示HP？





告别原来的日向岛，在充满梦幻与不可思议的向日葵诸岛上，与伙伴们和可爱的动物一起享受安宁的牧场生活。

NDS	MMV	2007年冬
	SLG	1人/5040日元
牧场物语 闪亮的太阳与伙伴们	容量未知	

《牧场物语》系列最新作品将在今冬登陆DS，新生活的舞台是“向日葵诸岛”，玩家将在温暖的阳光照耀下，与小岛上的伙伴们和动物一起度过愉快充实的每一天。本作中的生活将是怎样的呢？向日葵诸岛是什么样的地方？这些大家关注的问题都将在本次一一介绍，梦幻般的小岛等待着你的来访之日。牧场的每一作里都可以逐渐开拓新的土地，扩大种植面积，本作中也有这样的要素，当满足一定条件的时候新的小岛就会出现哦！

亮闪闪的太阳与可爱的动物们陪伴新牧场生活

与动物接触

照顾各种动物是牧场系列不可欠缺的魅力之一，细心照顾牛和鸡就能得到牛奶和鸡蛋作为回报，岛上还有各种野生动物，跟它们交朋友后它们会来帮忙哦！



→给野生动物喜欢的食物就可以和它们交朋友。

培育农作物

自己的粮食自己提供，这是牧场生活的基本，开垦农地播种之后，就能培育出各种蔬菜，收获的作物不仅可以拿来出货，如果把自己的劳动成果送给岛上的居民，也许会得到回礼哦！

播种与收获



↑每天不要忘记浇水，对农作物也要倾注感情地细心照顾。

新生活的舞台！向日葵诸岛的介绍

作为游戏舞台的向日葵诸岛拥有5座岛屿，能看到前作中的日向岛，玩家将在向日葵诸岛上度过快乐的牧场生活。



可选择的主角

活跃在前作中的两位主角再登场，玩家要选择一个来进行游戏，两位主角都是理想的牧场主呢，男生和女生玩家可以用同一个版本来进行游戏。

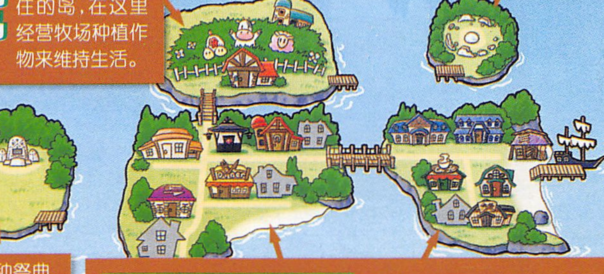
灯台岛

这个岛是用DS进行WiFi连接时用到的，玩家可以在这里跟全国的朋友交换道具，交换中还可能通过语音来聊天哦！道具交换支持4人同时进行，大家把自己培育的作物和各种发现的宝物都带来当作给朋友的礼物吧！



牧场岛

有田地和动物小屋，主角居住的岛，在这里经营牧场种植作物来维持生活。



广场岛

向日葵诸岛的居民们举行各种祭典的小岛，岛中心有一座谜之石碑，大概是岛上能够体验到的不可思议事件的关键之所在吧。



若叶岛与双叶岛



岛民们居住的地方，左边的若叶岛上有贩卖各种生活必需品的商店，右边的双叶岛上有旅店和咖啡店，还有岛民们的家。

↓与最喜欢的人物友好度高的话，就会发生约会的事件。



《牧场物语》回顾

从《牧场物语》第一作到现在已经经过了10年以上的时间，几乎各机种都有本系列作品，DS上的正统系列已经推出过三作，《新牧场物语》系列也即将推出第二作。本作的人物与舞台与上一部作品关系密切，只要一直玩下去就会明白主角为什么会来到向日葵诸岛。

牧场物语 小矮人工作站
发售日：2005年3月17日
牧场物语 小矮人工作站 女生版
发售日：2005年12月8日
牧场物语 与你共建小岛
发售日：2007年2月1日

岛屿数量增加

向日葵诸岛所在的海中还隐藏着一些秘密的小岛，只要得到称为“太阳石”的道具，在某个特殊的地方使用后，秘密小岛就会从海底浮上来，露出它们的本来面目。太阳石的获得方法多种多样，跟岛民们和宠物们都搞好关系吧！





↑出发，前往新岛屿！旧岛没有桥通往新岛，所以必须乘船过去。



↑本作中即便看着很平常的怪物也可能是攻关要点

NDS	MMV	2008年预定
	A・RPG	1人/价格未定
盗贼公主		容量未定

利用原野上一切可以利用的东西,解开迷题或是穿越复杂的地形。最新的A・RPG游戏登场!

解开恼人的迷题吧 盗出大魔王的财宝

←↓主人公爱尼丝从不放过自己看上的东西,她和精灵伙伴库库里一起踏上了冒险的征程。

アニス
ふぅ。安心したら、急にお腹すいてきちゃった…ごはんにしよっか、ククリ!

和库库里一起潜入大魔王的城堡吧!

最新的动作RPG《STEAL PRINCESS－皇女盗贼》在DS上登场了!游戏中玩家要化身为盗贼爱尼丝,盗出大魔王的无尽财宝。魔王的城堡中有着无数机关,玩家要一边解迷一边寻找财宝。

←解迷要素与地形攻略都是本作的魅力所在

冲过危险而复杂的地形

↑地图中有火山、森林等丰富的内容

魔王隐藏着的财宝到底会落入谁人手中

本作的主人公除了爱尼丝和库库里之外,还有一个叫吉尔的男人。此外还有迷之魔王的插画,在这里为您一一奉上。除了角色之外还有游戏的大致背景,请您不要错过啊!这可是本作的另一个魅力之处啊!

剧情

迷之魔王肆虐世界并将其统一。在它的城堡中突然出现了一个少女的身影,她就是不放过一切喜爱之物的“盗贼公主”。现在她盯上的就是魔王隐藏在城堡中的宝物。但是从没有人能够从城堡中或者回来,爱尼丝又会怎样呢……



从不放过自己盯上的东西,人称盗贼公主。传闻她是一个灭亡之国的公主,性格就像小恶魔。

王国内珍贵的精灵。长有羽翼,不喜欢丑陋的事情,性格正直。

财宝猎人。出身名门,家财万贯,是个受到同伴尊敬的人。

大魔王。掌控着冥界,并将全世界都拉入到冥界之中。但是关于它的详细信息却没有人知道。

利用武器和道具，穿越无数的难关！

本作中有剑、绳索以及盾等丰富的道具。每一种道具都有耐久值,没使用一次都会减少,最终就会无法使用。也就是道具的使用方法在本作中将会及其重要!



剑

↑剑可以攻击、恐吓以及寻找弱点

绳索

绳索根据使用方法不同可以用在很多地方。除了攻击以外还可以抓住敌人或是墙壁。此外还可以将抓住的物品扔出去或是利用其跳跃。

←抓住地图中的光点就可以进行跳跃。

搜寻武器的另类用法也是乐趣之一

确定对方攻击，寻找出路



盾

本作中盾可是必不可少的道具可以折返敌人的攻击。比如说怪物发出飞行武器时我们可以将其返回并攻击怪物。本作中盾可是攻防一体的好道具啊!

↑反射对方的光弹攻击!

野外地图中到处都是解密要素！！

在原野上，到处都是令玩家头疼的迷题或机关！就算是怪物也不是打到它们就可以结束的。有时候需要利用怪物的特性或者身体形状攀越障碍！比如有高低落差的地方就需要利用石块类敌人进行攀爬。



↑场景中有着悬崖断壁等丰富的内容。

↑城堡四周还有流淌着岩浆的火山带。

本作由CLIMAX进行制作!

本作由制作过人气RPG《光明力量》和名动作游戏《皇帝的财宝》的CLIMAX进行制作！CLIMAX的制作特点就是原创性很强，总是将“最基本的乐趣”放在第一位，并将“基本的乐趣”加上“必要的表现力”，并以此为信念和主旨进行游戏的开发。

监制（MMV）

桥本义文氏为您讲述本作的魅力

===PROFILE===

桥本氏是MMV的监制。负责过《牧场物语》系列和《胧村正妖刀传（暂定名）》。

曾经我想制作一款游戏，游戏的主人公是拥有坚强内心的女孩子，并且是一款“动作解迷RPG”。在这个念头的驱使下我写下了本作的企划。主人公就是顽皮而开朗的“爱尼丝”和爱哭的优等生“库库里”，在她们面前有着无数的迷题或是强敌。道具需要在所在位置进行调查才能入手，并且需要激昂各种迷题一一解开。此外本作中还有中断机能，顽疾无论何时都可以进行挑战。您做好向着迷之冒险出发的准备了吗?



将敌人作为跳跃道具

←细致的考虑，选着前进的方法。

任何物品都是前进的钥匙

→不打到漂浮的怪物就无法前进，利用跷跷板跳起攻击吧!

基本设计没有变更！[世界树迷宫]的

冒险舞台 世界树迷宫 和 空中之城

在本作中有两个冒险的舞台，就像序言中提到的一样，『大陆遥远的北方有一个广阔的高地——海伊拉伽多公国。传说在那个国家中心的"世界树"的顶端，有一座"飞空之城"。』然而冒险者们发现这个传说中的树是由谜一样的遗迹和未知的动植物组成的巨大自然迷宫。玩家的冒险旅程首先是"世界树"，在"世界树"中不停地探险，调查传说中的"飞空之城"是否存在，如果真的存在，又是什么样子的呢？

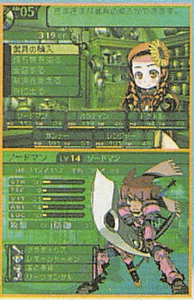
前作《世界树迷宫》是纯粹的3D迷宫RPG。给予玩家探索迷宫刺激感的游戏方式，以及使想象力膨胀的魅力世界。本作继承了前作的优点，为了回应玩家的呼声，游戏变得更加容易上手。现在开始向大家介绍游戏概要和进化的游戏系统，当然还要介绍全新的职业情报和开发小组。

NDS	ATLUS	预定冬季发售
	冒险、幻想	1人/5229日元
世界树迷宫2		容量大小未定

街道中的乐趣

作为冒险据点的街道，玩家可以在这里制作人物，组成战队挑战迷宫。任务的委托和装备的购买也在这里进行。追加了更多可以从迷宫带回卖店的战利品和武器道具。这也是玩家一直期待的，受到了大家的好评。

↓装备购买画面。能看到人物状态和装备属性。



↓恢复和辅助技能的详情。



12种职业自由制作人物

自由制作游戏人物是本作的魅力之一。包括3种新职业的12种职业中最多可以制作30个人物，挑选其中的5人开始冒险。另外每个职业有4张头像，选择自己喜欢的头像也是亮点之一。



↑插画头像完全为了本作而绘制的。

巫医

追求远古巫术的探险者，是可以支援队友的职业。杖和长枪是他的武器。

火枪手

从队伍后方用枪掩护同伴的辅助职业，擅长使用各种属性弹进行攻击。

宠物

为了保护冒险者挺身而出的忠实野兽。



→可选择身体部位攻击。

全新的前作职业插图！



正统进化姿态

挑战充满怪物和迷团的迷宫！

世界树里广阔的新迷宫被称作“树海”，这里到底有多少层，每一层又是什么样子的，这些已经足够让冒险充满快乐了，玩家在这个树海中一步一步地前进，探索关于“飞空之城”的情报，和强敌战斗，寻找道具，各种各样的事件中肯定有你感兴趣的吧！？



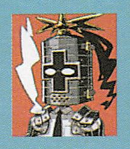
↑迷宫其中一层是广阔的雪景，风景的变化也很有趣。

传达制作者们感情的接力短评！

《世界树迷宫》多亏了各位玩家受到了很大的好评，是这些支持让我们认为确实到了再生的“时机”了，这确实是个“时机”，就好比是一个种子长出了嫩芽一样。但是对这个嫩芽的培育和保护不久将会开出怎样的花却不知道，这就是我的感想。

正因为是前作的制作者们，所以会考虑在原有基本概念上制作《世界树迷宫2》。但是作为“容易上手”的游戏还是没有改变。在本作中要在迷宫层中爬升向上层前进，基本上游戏目的被设计成就是向世界树的上层前进。这样设计的理由还有一个，就是通过对玩家做试卷调查分析的结果。

老实说，改变制作人制作的续篇一般都会体现出自己的特色“大胆的变革”之类的。但是我们分析收集了《世界树迷宫》给玩家带来快乐的呼声，所以决定不进行“大胆的变革”，向着提高游戏原本的部分（计算公式、各种技能的平衡、界面、游戏操作）钻研，这样完成了续篇的开发。



小森成雄氏

小森先生是前作的主要制作人之一，在本作中也作为主要制作人掌管制作现场。



中途存档

可在迷宫中途存档，遇到电池电量不足、下电车等情况时的方便机能。

制图功能强化

制作地图的时候方格用3种颜色表示，增加了可以使用的图标。

想不到的事件！

↑一在风景不同的迷宫层遭遇不同的事件。

彻底检验系统画面！





利用DS的双画面，街道和地下城的可视范围变得更宽广了。彻底检验《勇者斗恶龙Ⅳ》的战斗&人物状态分为双画面的游戏效果！



战斗

使用触摸屏控制游戏更容易上手！

NDS	SQUARE ENIX	11月20日
	RPG	1人/5490日元
勇者斗恶龙4		容量未知

战斗中的游戏画面是由上画面的队友人物属性，和下画面的敌我双方状态两部分组成，更加一目了然。可以在下画面对战斗下达指令，使用触摸屏来进行操控。

AI命令也可以一目了然



↑随时都可以确认每一个人的作战指令。

←对同一队友下达命令时语气不一样。



选择战斗指令时可以看到人物头像



↑选择对谁下达指令左边就会显示他的头像。

时间和场所改变、战斗画面也会改变！注意怪物们的动作！！

密布云朵的草原

→在宽广的绿油油的草原，蓝天白云的清爽感。



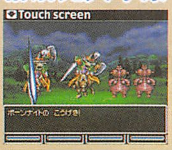
烈日照射的沙漠

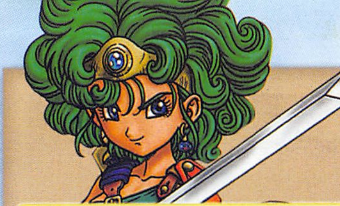
→在灼热的沙漠中，放眼望去到处都是无尽的沙子和巨大岩石。



日落后无人平原

→在怪物经常出没的夜晚，战斗也更加激烈。





野外场景

利用广阔的双画面更容易看清楚!

在街道或者野外使用菜单也是双画面和大文字来表示，也可以用按键操作游戏。还有庞大的同伴队伍陪你冒险，从第5章开始最多可以带领10人的队伍进行移动，这时候马车就会登场。



店铺用标志表示

地图令街道的店铺位置一目了然。民家以外的店铺都用各种标志来表示，非常的便利。自己的位置在所有地图中都是用羽毛标志来表示。





↑在街道中可以选择上画面显示地图还是显示野外场景。

道具的种类也变得容易区分

←使用道具时先选择人物



↑表示持有道具菜单，一下子就能明白持有什么道具了。

可同时确认状态和装备

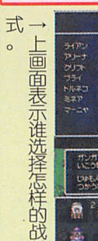


↑可以看到同伴“强度”的属性画面，能够同时看到属性数值和装备详情。

简便的作战排序

从6种战术中选择

战术内容一共有6种，只有在“请求命令”的状态下才能下达命令。





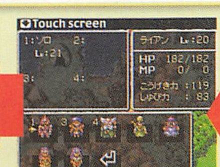
↑上画面表示谁选择怎样的战斗方式。

队友们可以进入马车



←在马车指令菜单中选择上车，队友们就上车了。

从战术指令到马车菜单!



↑选择同伴确认他的状态和可以使用的魔法。



→在未知的迷宫中让治疗角色站在队伍中间。

为了回应粉丝们的呼声，这个RPG名作经过十年复活了。展开以宇宙为舞台的伟大物语，逼真的战斗爽快感在这里复苏！

STAR OCEAN First Departure

スターオーシャン1



NDS	Square Enix	发售日未定
	SF、幻想 1人/价格未定	
星海传说 初次启程	容量未定	



全新打造 RPG名作的复刻版！

星海传说是96年作为SFC游戏登场的RPG。被称作"SF科幻小说"的独自世界观和崭新的战斗系统的人气大作，是很大的成功。该作经过大幅度的编写、画面的革新诞生了本作。

完美的画面！

↓在重要的事件追加了动画电影。大大的提升了故事性。





↑战斗系统的动作性提升了，爽快感也上升了。

大胆变更的系统！

战斗系统有很大的变更，还加入了该系列第二作《星海传说外传》的一部分。虽然详细情况现在还不知道，但是战斗性和容易上手这两个要素被强化了。由于这个变更，应该可以体验到全新的感觉吧。

发动必杀技！



↓必杀技和魔法效果也刷新了。战斗的临场感大幅增加。

人物魅力增加！

在本作中变更了人物设计，全部都是用全新图像描绘的。还有，游戏插入了更多动画电影。





高质量的电影画面



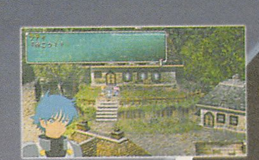
↑动画电影中被描绘的活灵活现的人物，更加突出了他们不同的个性。

个性丰富的游戏人物们一同作战！

——宇宙历346年，在未被大规模开发的惑星洛克。在姆亚大陆的南方，有一个叫克拉特斯的小村落。村里面的年青人自发地组成警卫团保卫村庄，过着和平宁静的生活。警卫团的成员拉迪、米利、多恩一天天地过着无聊的日子。某一天，克拉特斯村庄却遭遇了一件怪事，他们的命运即将在那里被改写……

拉迪克斯·菲雷斯

洛克星人，在使用剑术上很有才能，是一个看似沉着冷静的热血男儿。



为了大家我一定要变得更强

多恩·马尔特

拉迪克斯和米利的儿时玩伴，总能制造活跃的气氛，拥有敏锐的观察力和坚定的信念。似乎暗恋着米丽。



什么地方最危险就有我多恩

罗尼基思·J·库尼

地球联盟军的上校。担任洛克调查团的首领。总是很冷静沉着，理性的军人。在情感方面上意外的脆弱。

没有不可能极端的可能性是存在的

米利·克里特

洛克行星的见习法师。拉迪克斯儿时玩伴。经历了各种各样事件成长的女孩。

侦察情报的工作就交给我好了

伊利亚·西路贝司托蒂

担任罗尼基思的副官的女性军官。经常和罗尼基思一起行动。年轻时便取得博士学位，擅长格斗术的才女。

永远相信科学证明思维的正确与否

注意！注意随着事件变化的表情！

增加了事件场面的全部音效，还可以看到人物的面部表情。因为表情描绘被分成喜怒哀乐四种，所以就连微妙的心情变化也能一眼看穿。



↑表情的变化增加了事件的真实感。



小编手札

由于前作的铺垫，使发行复刻版的注目度很高，再加上画面效果的大幅度提升、发生事件的临场感，确实是值得期待的作品。



NDS	KONAMI		发售日未定
	冒险	1人/5229日元	
虚空时间		容量未定	

突然有一天，你所经历的人生全部变得和以前不同了，怎么办才好？《虚空时间》是什么原因改变了过去？借助不可思议的笔的力量把世界变回原样的物语。修改过去可以解决现在事件的游戏方式。

步郎的过去突然没有了!?

在一个夜晚，步郎作了一个不可思议的恶梦，他梦见自己的父母在熊熊大火中丧生。当他醒来的时候，发现手中有一支被称作“空虚之笔”的神奇笔。被这些突来事件困惑着的步郎发现整个世界都改变了，父母竟然在12年前失踪了。到底是什么原因使世界改变了？又该如何去修正过去呢？一定要回到原来的世界！

父母在十二年前失踪了？





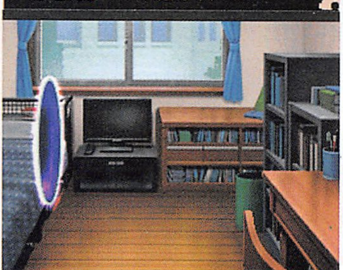
←步郎询问朋友关于父母的事情，回答却是父母于12年前失踪。什么原因使历史改变了？

仿佛是陌生人的叔叔



→在被改变的世界里，步郎是由叔叔养育大的。然而步郎所认识的叔叔仿佛陌生人一样。





↑怀疑这个世界真实性的步郎看到空中开了一个洞穴。在梦中使用虚空之笔的力量竟然成为了现实？

用虚空之笔修改错误的过去!

“虚空之笔”是用来在空间打开“门”的，从“门”里可以窥视过去的样子。利用这点就可以去除引发事件的关键物品，修正过去。用触摸笔画圈就可以使用虚空之笔的力量了。

能窥视过去的虚空之笔

只要使用虚空之笔，就能操纵过去世界里的物品，就可以干涉改变的过去。到底可以操纵过去的物品到什么地步还不太清楚，现在只能猜测可以对物品进行移动或消除。



↑虚空之笔可以窥视过去。步郎得到笔的时候连说明书都一起得到了。

①发生不存在的事



↑以前步郎所认识的叔叔，又亲切又温柔。恐怕叔叔和步郎的过去发生了什么事件使现在变得和以前不一样了。首先查明原因吧。

②发动虚空之笔的力量

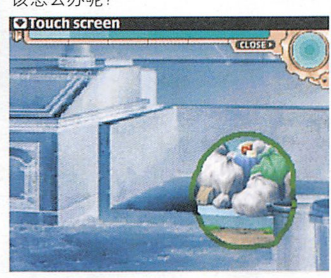


③用笔在空中开门

←在探索的时候虚空之笔有可能会放出光芒，大概会在改变过去的事发地或者有很大改变的地点才会有反应。

④修正过去的事物

↓用触摸笔画圈，透过圆圈的中间就能够看到过去的样子，可是，这个垃圾山该怎么办呢?



虚空之笔还有这样的使用方法?



由于人身事故被公司开除

A君在一家公司工作，有一天在驾驶时车子失控发生了事故，结果被公司开除。



修理造成事故原因的爆胎

事故原因是爆胎，A君利用虚空之笔窥视自己的车子，换上新的备胎。



事故被消除，现实又变得幸福了

结果是A君什么事情都没有发生继续上班，又回到了平静的生活。

掌握着故事的关键!? 谜之美少女 十二林かのん

不仅是步郎父母，很多人的过去都受到了影响。步郎利用虚空之笔为了把世界变回原样而努力着，这时一个叫做十二林かのん的少女现身了，她好像对步郎陷入的事件知道一些什么，这个少女有什么秘密呢?她会成为步郎的敌人还是朋友呢?



→突然出现在步郎面前的少女十二林**かのん**。到底隐藏着什么秘密呢?



NDS	SQUARE ENIX	预定12月20日
	RPG	人数未定/5980日元
最终幻想4		容量未定

全新升级系统

1991年《FF》系列在FC上发卖的《FF Ⅳ》，表现出精美的影像，并且给人留下像看电影一样的印象，是巩固该系列方向性的作品之一。本作是由SFC版和DS《FFⅢ》的制作人员协力制作，系统再次经过洗练。

全3D世界

眼前广阔的场景，以及留在心中的事件用全新3D手法重现。战斗画面的效果也利用DS的全部机能表现的活灵活现。

↓冰冻女王在召唤“希瓦”。被大家熟知的召唤兽再次登场。



凯因·海文德 *Cain Highwind*

军事国家巴隆的精锐部队“龙骑士团”团长。幼时失去双亲，和塞西尔一同被巴隆国王养育成人。

强化后的影像

留有深刻印象的事件各种各样，DS版把那些剧情3D化，达到了戏剧性的变化。深深的挖掘出充满魅力的人物打造的电影。



追加ATB系统

《Ⅳ》在指令选择中为了增加战斗的紧张感而诞生了ATB（行动和战斗时间）。DS版会在以后的《Ⅴ》也会追加时间经过的ATB数值。



↑在触摸屏，队伍状态和ATB数值在一起表示。

塞西尔·哈维 *Cecil Harvey*

巴隆国引以为豪的飞艇团“红翼”的队长，本作的主人公。虽然是消减生命斩杀敌人的黑暗骑士，但是对国王的掠夺命令开始感到烦感。

DS版追加全新系统

现在已经公布DS版追加了新系统，可以从朋友那里学会技能的“传授技能系统”，还有新宠物“波奇卡”，再加上使用双画面的迷宫地图，这些就是新生《IV》。

继承队友的能力

《IV》故事中给大家留有深刻印象的就是和朋友的离别场面，DS版加入了新的系统，和患难与共的朋友离别时能够学会他特有的技能。



杨·方·雷敦
Yang Fang Leiden

统领宗教国家法布尔部队的僧人。为了守护国家和王族可以献上生命的男人。

↑和杨离别时的场面……之后继承了他的特殊能力“蓄力”。

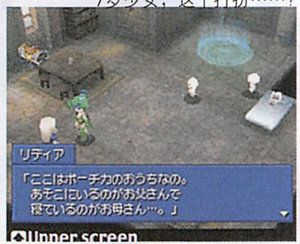
幻兽波奇卡登场

在DS版新登场的幻兽“波奇卡”，似乎可以召唤所有召唤兽。是否能够成为队友参加战斗，是否可以随心所欲的饲养，这些都还只是猜测。似乎可以给自己的波奇卡描绘相貌！有可能有其他的能力设定，或者能够养育它。看起来在和朋友对战的时候也可以带上它！



莉迪亚
Rydia

从小居住在召唤师的村子里的少女。擅长使用召唤“幻兽”的技能。原本是认生的7岁少女，这个打扮……？



←波奇卡的窝，妈妈好像是病了，似乎和莉迪亚有很深奥的关系……？

自动记录地图功能

利用DS的双画面，地下城探索时下画面是空白地图，自己走过的部分会自动记录在下面的空白地图中。在被迷雾包围的洞窟行走，空白地图的一部分就显现出来了。

↓右下角显示的是地图的完成度。







罗莎·法雷尔
Rosa Farrel

出生于巴隆国贵族家庭的美丽的白魔法师，怀有伟大想法的、被称为名弓手的女人。

《樱花大战》是描写可怜少女们互相羁绊战斗的故事作品。和策划颠覆世界的组织进行战斗。从《樱花大战》系列第一作经过了10年，现在还有很高的人气。

本作是《樱花大战》系列的最新作，依然是在原有的游戏基础上制作，但是由于使用了全新的战斗模拟系统，变成了地下城探索类RPG游戏。也就是说在地下城内发生各种事件、和队友协力击退敌人成为了这款游戏的要素。代表正义率领强大华丽的战队，打败在地下城横行的邪恶军团吧！



NDS	世嘉	2008年初春
	冒险RGP	1人/价格未定
樱花大战5		容量未定

ドラマチックダンジョン

サクラ大戦 ～君あるがため～

今日的强敌……

戏剧性的冒险部分和





初日終了、お疲れさま。
なんとか、乗り切ったな。

↑→18位少女组成的戏剧性物语，这次向大家讲述怎样的故事呢？

挑战地下城的战斗部分

是限制时间的行动选择"LIPS"

《樱花大战》游戏系统"LIPS"，选择窗口的框子变成了时间计，在时间结束之前进行选择的系统。不一定必须做出选择，什么也不选也是选择的其中之一。用你的感觉选择最好的行动吧。



↓→组队挑战地下城，在"银座"地下道1F，被奇怪的气氛包围。







三个华击团

本作是在游戏中所有登录过的华击团的总演出，在《樱花大战》和《樱花大战2~愿君平安》中的帝国华击团·花组，《樱花大战3~巴黎在燃烧》中的巴黎华击团·花组，以及《樱花大战V~再见我的爱人》的纽约华击团。星组，共同上演梦一般的物语。





巴黎华击团 ⑴罗贝利亚⑵北大路花火⑶库里希奴⑷库克里可⑸艾丽卡

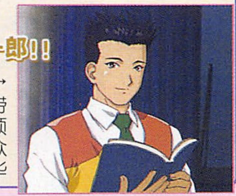
纽约华击团 ⒁莎吉塔⒂戴安娜⒃利嘉利塔⒄九条昂⒅吉米伲

帝国华击团 ⑹玛丽亚⑺李红兰⑻神崎堇⑼桐岛神奈⑽雷尼⑾织姬⑿爱丽斯⒀真宫寺樱

率领华击团的大神一郎

帝国华击团和巴黎华击团的队长大神一郎，作为玩家分身的人物。本作中纽约华击团也会登场，大神是否这次会同时率领她们呢？

加油！大神一郎！！



→带领众华击团的大神一郎。

变换自如地下城！

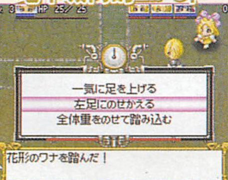
[樱花大战]华击团游戏介绍！

地下城RPG游戏就是要一步一步考虑战略的游戏，本作加入了新的系统使游戏乐趣power up！



↑大帝国剧场作为舞台？

在作战指令室中选择同伴



↑在作战室选择一同前往地下城的同伴。

熟悉的面孔再次登场！

↓米田中将再次登场。



地下城内的LIPS！

↑边框上的时间计。



↑和同伴发动协力攻击，用帅气的眼部插画表现。

必杀技和协力攻击！！



←必杀攻击和队长命令。

地下城要素也十分完美！

本作中改变了地下城构造和道具配置。地下城探索类RPG游戏迷要注意了哦！



←和敌人战斗得到经验。

→遭遇大群怪物。

马里奥聚会DS

终于在NDS上登场了!!!

NDS	任天堂	2007年11月8日
	ACT	1人/4800日元
马里奥聚会DS		容量未定

可以和家庭成员或是朋友们聚在一起开心玩乐的聚会型游戏《马里奥聚会》系列终于在NDS上登场了！大致要领就是扔出骰子按照点数前进，在停留的位置上进行相应的迷你游戏。这个游戏系统一直延续至本作，而且本作中专属于DS的要素还将大大增加！收录的迷你游戏是系列中最多的！

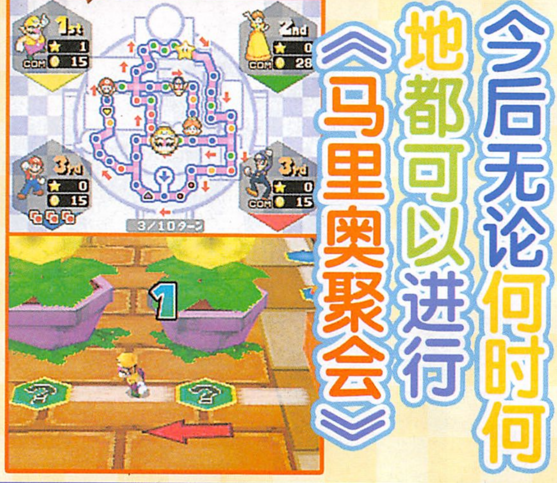


↑→无论谁都可以轻松上手！体贴的系统设定是本系列的特色之一。

在格子地图上投掷骰子前进,用丰富多彩的迷你游戏进行对战！！

可以利用DS的下载游戏功能进行四人对战。

本作对应DS的游戏下载功能，一张卡带最大可以支持4人对战。



今后无论何时何地都可以进行《马里奥聚会》

《马里奥聚会》系列传统的游戏系统!

自98年N64上发售的第一作以来，至今为止《马里奥聚会》共发售了9部作品。虽然每部作品中登场的角色以及作品中的迷你游戏都不尽相同，但是游戏的基本系统都是共同的。下面就为您介绍一下。

游戏流程①
击打骰子按点数移动

决定好人数、地图、回合数之后游戏就会开始。玩家击打骰子移动到地图上，每一个停留的位置都有不同的事件。

游戏流程②
全员移动之后用迷你游戏分胜负

全员移动之后，就要用迷你游戏分胜负。迷你游戏会因玩家停留位置的颜色组合发生变化。结束后根据成绩获得分数。

游戏流程③
赚取星星直至最终回合

在地图的某个位置可以用分数交换星星。一定要比对手早来到这里，在规定回合之内获得星星最多的人胜利！

库巴又要开始策划阴谋了吗！？

story

在流星坠地后，马里奥等人收到了库巴的请柬。在疑惑中众人前往库巴的城堡，不成想却被缩小并扔到遥远的城市。为了恢复原貌众人的冒险从此开始！

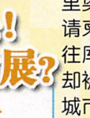
←众人中了库巴的圈套被捕，"光之法杖"也被夺走……

↓众人被缩小并扔到了遥远的城市。冒险开始了！

马里奥看到了流星



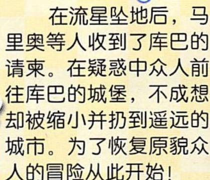
↑一个流星落到了马里奥的附近，好像是请柬。



库巴发出了怪异的请柬

←马里奥一行人来到了库巴的城堡看到了丰盛的晚宴。

危机关头！事态怎样发展？





夺回被库巴抢走的"光之法杖"



收录的迷你游戏大介绍！

丰富的迷你游戏也是《马里奥聚会》系列的特色之一！无论是单人、2对2还是1对3，规则或不同对战形式的迷你游戏应有尽有！本作中的迷你游戏无论是数量还是乐趣都不输给同系列任何作品！快来对战吧！

↓→BOSS食人花出现了！在地图中胜利后就可以与其决战！

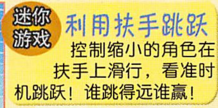




游戏最初的地图是"食人花乐园"

除此之外还有很多乐趣无穷的迷你游戏在等待着玩家！





迷你游戏 利用扶手跳跃

控制缩小的角色在扶手上滑行，看准时机跳跃！谁跳得远谁赢！

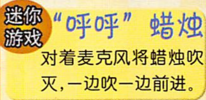


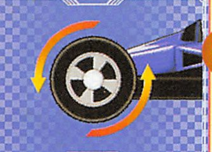




迷你游戏 "呼呼"蜡烛

对着麦克风将蜡烛吹灭，一边吹一边前进。





迷你游戏 旋转赛车

一个玩家用触笔控制左边的轮子，另一个玩家控制右边的，这是需要协作的游戏。

LUX-PAIN

ルクス・ペイン

NDS	MMV	冬季预定
	AVG	1人/5040日元
LUX-PAIN		容量未知

用拼命得来的力量，消灭夺走自己一切的家伙。少年被黑暗吞噬，物语开始了……

《LUX-PAIN》是一款冒险游戏，玩家要从学校的学生或街上的行人那里得到情报，发现精神寄生体“Silent”并将其消灭。游戏的舞台是拥有百年历史的如月学院，描述了“Silent”与拥有消灭其力量的学生西条厚树之间的战斗。获得情报的方法很简单，用触笔在谈话对象身上滑动，找出隐藏在对方内心中的Silent。



用触摸笔找出吞噬人类思念的Silent，并将其消灭

Silent 邪恶的源泉

Silent是“恶魔”、“鬼”等黑暗中邪恶的源泉。形态为精神寄生体，吞吃人类绝望、恐怖等负面的情感。遭到侵蚀的人类会被自己内心的负面情感所折磨。

LUX-PAIN 能力的象征

“LUX-PAIN”象征着消灭“Silent”的能力。世界上存在着被称为“神圣之痛”的饰品,与其相配的人类就可以获得“ε”这种能力。LUX-PAIN有12种类型，主人公西条厚树与“GAWAIN・RING”这枚戒指相匹配。

西条厚树

得到了消灭Silent的能力的主人公。

家族被Silent残忍杀害,幸存下来的少年。通过生存几率手术的改造获得了“ε”这种能力。受到影响右目变为金色，左手佩戴的戒指“GAWAIN・RING”中寄宿着LUX-PAIN的能力。

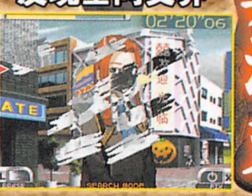
调查顺序1 消除空间，寻找“空间交界”

使用“ε”能力后上画面就会变成底片状态,在这个画面判断Silent的影响，发生异常后就在下画面同样的地方滑动,这样就能找到空间交界。





发现空间交界



↑→画面中出现异常后就要赶快寻找空间交界,这可是有时间限制的!

调查顺序2 从发现的空间交界中找到Silent的线索

发现空间交界后还需要不停的滑动直到全部显示为止。之后Silent的情报就会入手了。



“内心景象”这个线索会以文字或画像表现出来。以“内心景象”为开端进行调查吧。



故事 潜入搜查

风景如画的如月市发生了恐怖的连续怪异杀人事件。拥有特殊视力的西条厚树调查现场后认为事情并不简单:全体市民都在感染Silent。于是组织派遣他到如月学院进行调查,为了消灭威胁人类安全的Silent,厚树再一次成为了高中生。



神代弥生 声:夏本温子

外表安静沉稳,内心极为坚强。喜欢独自背起所有事情。



野嶋美香 声:高桥美佳子

活泼开朗而又顽皮的少女,这次的事件她是第一个发觉的。



山濑泪 声:名家佳织

孝顺的少女,成功率极高的占卜师。赚钱来帮助母亲。



宇波龙 声:越田直树

精通历史学、民俗学和神话。喜欢读书,善良的少年。

要塞 与Silent作战的组织

要塞是专门为了调查、排除由Silent引起的犯罪而设立的超国家组织。要塞汇集了世界各地超能力者,与Silent进行作战。厚树也是要塞中的一员,与同伴们相互协力进行活动。



诺拉·迪贝拉娜 声:喜多村英梨

沉着冷静,经常帮助厚树、阻止厚树鲁莽行动的女性。



刘毅 声:子安武人

拳法达人,拥有ε能力"IREIZU"。拥有钢铁般的身体。



夏美·维内福斯卡雅 声:茅原实里

常驻在要塞内的少女,可以察觉到远方发生的事情。



成濑真寺 声:代永翼

无论什么事都可以轻易完成的少年,是个电脑天才。



玉堂光 声:中村悠一

阳光直率的少年,和他在一起会让人感到心情舒畅。

调查顺序3 将得到的情报做上标记,将对方内心的动摇或是新的思想活动引发出来

将从空间交界中得到的情报打上标记后,就可以让对方的内心活动剧烈起来,或者引出对方新的思想活动。这是因为隐藏在内心深处的Silent活动到表层的原因。

用颜色确认







←点击位置不同颜色会变化,红色表示就在当前位置。



对象新的思想活动会表现在上画面,成为情报或是Silent的线索。



←↓将屏幕上出现的"ナミはどこ"(波动在哪里)做标记后,对方就会出现新的思想活动

标记

从对主人公的第一印象到发生事件,情报多种多样





←↑新的思想活动可以在上画面用措辞进行确认,这是寻找Silent的线索。





调查顺序4 用搜索能力确定空间交界的位置

空间交界巧妙地隐藏着,未必能轻松找到,这时候就需要搜索能力了。搜索时点击下画面就可以给上画面带来冲击,再根据反映出来的颜色进行确认。

能力的影响 会导致Game Over!?

主人公发动能力之后,对方的精神力就会慢慢减弱。精神力用画面左上方的条形槽表示。当调查对象的精神力减弱过度之后,有可能会造成Game Over!!

游戏新手线

游戏速递

简单快捷的方式为您提供最新游戏第一手速报。

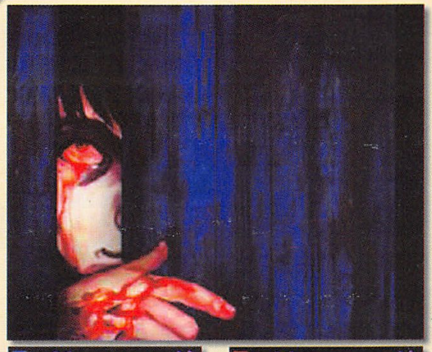
みんなのGOLF ポータブル 2

《大众高尔夫》是SCE的著名系列，本次是在PSP上第2次登陆。本作中中拥有多达350多件的道具，这些道具可以装饰你的角色，还可以打扮你的宠物。本作支持最多16人的对战，非常不错。而且人物和场地也非常丰富，绝对是休闲必备的佳品。借助前作的销量，相信本作也能创下非常不错的销量。

目前游戏预定在12月6日发售，喜欢这个系列的朋友请期待吧。



←坐在公车上拿出来玩一玩的感觉非常不错。





游戏的主人公麻里绘、忍和真理子都是女子高中生。她们怀着好奇心到快要拆除的旧校舍里寻找幽灵，结果真正的幽灵出现了，三人被关闭在旧校舍中。她们必须一边保护自己不受幽灵伤害，一边向外面逃跑。要想摆脱幽灵布下的结界，就必须将三个相同的“恶灵符号”拼在一起使其消失。当所有的谜题都解开的时候，就可以从旧校舍中逃出去吗？



→谁说PUZ游戏就一定要活泼可爱，谁说PUZ游戏就不能和恐怖联系起来。

NDS	SUCCESS	2008年1月
	PUZ	人数未定/价格未定
女高校生逃脱！心灵PUZ学院		容量未定



→三个女生在一起讨论灵异鬼怪的事情。

→她们讨论的灵异鬼怪事件真的发生了。



→游戏中这种漂亮的CG画面有很多哦。

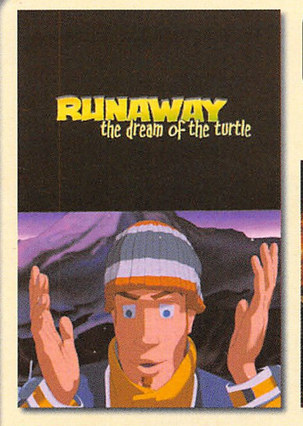


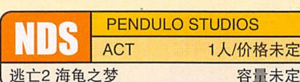
PSP	PROTOTYPE	2007年11月22日
	AVG	1人/价格未定
AIR		容量未定

本作是根据PC版改编，而且曾经出过动画，全篇预计12话，《AIR》的TV版是根据VisualArt's/Key同名热卖美少女AVG恋爱游戏改编而成，是一部感人至深的恋爱作品，故事讲述了一段跨越千年的悲伤恋曲，虽然是恋爱动画，但故事本身更着重于亲情的描写……

目前本作将以AVG形式登陆PSP平台，相信许多玩家都看过这部作品，本作曾经在2002年首次登陆PC平台，游戏全程语音，而且对每个人物的心理描写都非常的透彻。

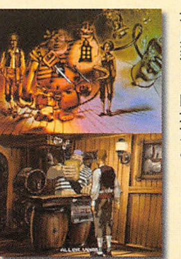






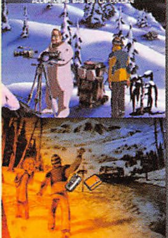
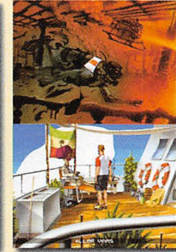
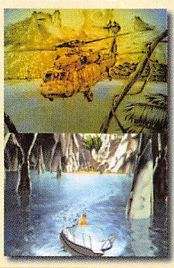
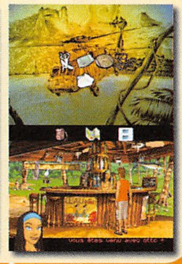


←从游戏的画面来看，游戏的气氛是非常不错的。



←游戏的画面有一些渲染效果，还有用到3D的地方。

本作由于是从PC平台移植到NDS，所以游戏在音乐和影像等地方的源代码需要为NDS平台进行优化和重写，将确保能在NDS平台提供高质量的游戏内容。而游戏的故事则是讲述了主角Brian和他的女朋友Gina在旅途中飞机出现故障，可是飞机上却只有一个降落伞。因此他把降落伞给Gina戴上，并要她降落地面，而自己则待在飞机上祈祷老天保佑他的命不会因此而丢失。所幸飞机降落到地面后他还活着。而我们的主角Brian则当然要去寻找他的女朋友了，故事就是这么开始的。在画面显示方面，则是上屏显示游戏画面，下屏显示主角的行动。







SIMPLE系列一直以简单为自己的风格。这次推出的《体育大集合》主要是球类项目的。游戏中分为棒球、网球、排球、高尔夫球和5人足球。在一部作品中可以玩到5中球类游戏真是非常不错。本作还支持联机对战游戏，非常适合多人一起娱乐。除了一般的球类规则外，还有特殊的规则存在。比如在网球中就有一些非常有意思的小游戏。本作的画面也还算可以，能到达NDS画面中等水平吧。喜欢的玩家千万不要错过。

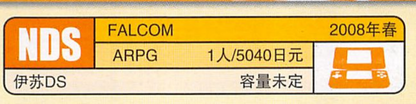
NDS	D3 PUBLISHER	2007年12月
	SPG	1-2人/价格未定
	SIMPLE DS体育大集合	容量未定











伊苏系列作品第二次登陆NDS，上一次是以战略版新作的形式登陆，不过玩家的凡响不是很好。本次复刻的是系列的第一作和第二作，画面方面比原来也稍有强化。这次复刻的意义也比较重大，希望厂商能做得让人满意。



↑剧情中间也穿插了一些CG画面。



↑不知道这次的伊苏是否能令玩家满意。







NDS | FALCOM | 2008年春

ARPG | 1人/5040日元

伊苏2DS | 容量未定



和伊苏DS一起公布的作品,同样也是复刻版。伊苏系列在PC上的素质已经算很比较优秀的了，这次在NDS上复刻推出。在画面方面，上屏显示游戏画面，下屏显示的是地图。画面素质上和《伊苏DS》差不多，风格也是按后期伊苏的风格绘制的。但是画面的感觉上还是让玩家觉得有些遗憾，希望在系统上能增加一些新的要素来满足玩家。



↑下屏显示地图及所在位置十分方便。





↑BOSS战也很惊心动魄。











PSP	Rockstar	2007年10月28日
	ACT	1人/29.99美元
侠盗猎魔2		278KB

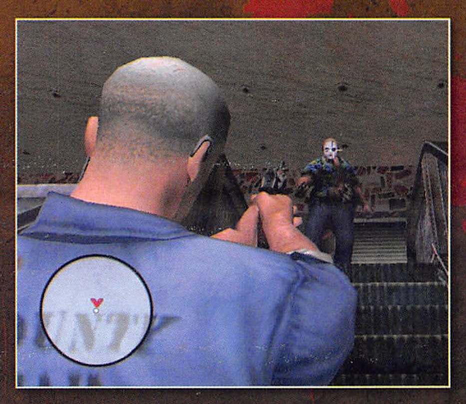
想要体验暴力游戏的感觉吗？那么就请玩一玩这款游戏，下面所为你介绍的是一款非常残忍的游戏，它的名字就是《侠盗猎魔2》。这款游戏所带来的恐怖要素是那种毛骨悚然的恐怖，游戏是由Rockstar推出，这款游戏成功地摆脱了《GTA》的套路，想要了解它吗？那么请往下看。

警告：游戏为成人向，未满18岁请不要接触这款游戏！



我想了解真相，在它面前我只有杀戮！

以逃脱和杀戮为主题的《侠盗猎魔2》终于发售了，由于其内容血腥，所以多次被禁止发售，《侠盗猎魔2》这款游戏作品，原计划于2007年7月13日发售，但游戏出于本身的血腥程度所以在评级问题方面遭到英国BBFC的拒绝，在英国遭到拒绝之后紧接着又在爱尔兰被禁，在美国又得到了AO评价。为了让自己辛苦制作的游戏不白白的浪费掉，制作商Rockstar决定将游戏所含有的暴力表现进行修改，所谓的修改方法就是将以往的血腥场



面加入马赛克和黑白条纹加以遮挡。正是通过这样的方法将游戏的评价降为M级，游戏终于发售了。

游戏延续了初代的游戏制作理念，游戏将毛骨悚然和残忍到了极致的虐杀手段再次延续到续作中。游戏在进行模式上，基本上类似于著名的忍者潜入类游戏《天诛》，游戏同样是以暗杀为主题，玩家必须想尽办法从背后对敌人进行偷袭，这样才能够将敌人迅速杀死。如果正面冲突的话，不但及其无聊，而且还颇为费力气。

游戏所出彩的地方就是暗杀时的特写、游戏中出色的音乐以及色调的运用。游戏的主色调极为压抑，再配合时不时响起的阴森音乐与主人公Daniel Lamb的自言自语，让游戏显得毛姆悚然。每次当主人公Daniel Lamb接近敌人的时候就会听到类似于："kill you、take you out"等等。

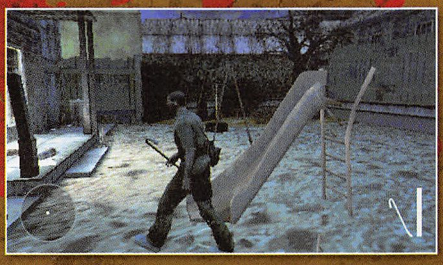
在暗杀敌人的时候，首先需要从背后接近敌人，当接近敌人到一定的距离时，主人公就会悄悄地前进，这时就可以按方块键锁定敌人，此时敌人的头上会出现由三个三角构成的锁定图标，图标分为三种颜色，分别是：白色、黄色、红色，这三种颜色代表了三种暗杀等级，三种颜色的改变取决于玩家按键的时间长短，虽然三种暗杀都能

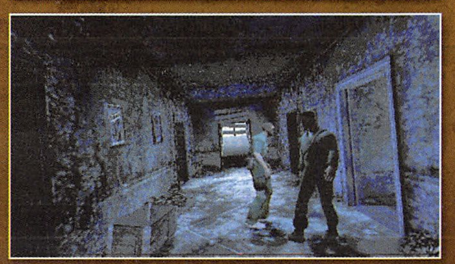
够将敌人一击毙命，但是暗杀时所演出的效果和过关后的评价却不一样，红色的暗杀效果最为华丽，评价也越高，但是熟练的使用红色暗杀就需要玩家对此关卡的敌人配置以及移动路线熟悉了解。游戏将各种暗杀方式作为亮点，同时游戏中还提供了多种武器可供选择，而每一种武器都有三种不同的暗杀方式，所以看完所有武器的暗杀表演，也是一些玩家所追求的乐趣之一。



是逃避还是报复？

雨声总是会带来一些不详，现在也是一样，窗外开始不停地闪电，大雨就快要来了，而在这里的人却像没有任何负担一样地笑着，大声地喧闹着！我所在的这个地方并不是你所想象那样温馨和甜蜜，这里的人脑子都坏掉了，思维已经混乱，他们暴躁、他们傻笑、他们自己寻求死亡，而我呢？则是在一旁静静的呆着，是的！他们都疯了，这里是只有疯子才能进来的地方——精神病院。这里的人没有一个是正常的，甚至包括这些所谓正常的人，他们穿着白色的衣服，每天不停地在这里巡视，为每一个他们认为“发病”的人打针。每天定时都会有一个或者两个病人被带走，走的时候他们看起来很正常，但是回来之后他们就会狂暴不已，甚至身上和嘴上都戴上了厚厚的安全器，我不知道他们去了哪里，我也不想知道。





今天的天气很不好，因为刚才雷声已经响起来了，看来很快一场大雨就会降临这个地方，又是很大的雷声，伴随着雷声病院内部的电力系统出现了短路，正在给我打治疗针的医生发出了一声很大的声音，因为整个屋子都变黑了。由于电路问题，保安室所有的监视器都出现了问题，屏幕上出现了黑白色的条纹，看来要解决这个状况只能等医院的备用电源启动了，没过多久电力系统就恢复了正常，但是却出现了一个对我们极为有利的情况，短路所引起的电力故障使得所有的门全部失控而慢慢打开，一些被困住的病人慢慢地走出了房间，看来一场大规模的病院暴动就要开始了，当那个女医生还没有回过神来的时候，我的双手不由自主地掐住了她的脖子，我也不知道我为什么要这么做，也许是我想要逃出这里的欲望促使我这样去做。Leo Kasper是我的院中好友之一，他也逃离了这里，我要和他一起离开这个地方。



游戏的气氛制作地十分不错，画面效果也是十分优秀。不过这款游戏由于游戏的内容让一些玩家难以接受。因为这款游戏所带来的只有不停地杀戮和逃避，可能就是因为这样的关系，使得这款游戏成为了颇受争议的游戏之一，游戏出现后许多玩家都在论坛上讨论这款游戏的道德观念，游戏虽然将虐杀进行了屏蔽，但是却又在ISO文件的内部留下了解锁的方法，只要将几条代码删除后，就可以将黑白画面还原成为清晰版。所以论坛上现在出现的都是一些等级为还原以后的限定版。

这款游戏的游戏性还算可以，不过前提将游戏那种暴力血腥的要素去除，游戏是以暗杀为主，三种不同的暗杀手段使得游戏变得乐趣更多，也许就是这样一个原因才让人产生一种矛盾的兴趣吧？




口袋迷必备的豪华收藏
口袋妖怪
迷你玩具典藏本
Pokemon Kids Collection
口袋
迷你玩具典藏
随刊附送
口袋游戏音乐大精选CD
超值定价
24元
Thank you!
ポケモンキッズ
10th
1000
种以上收录
口袋迷
POKEMON FAN
口袋周边中最人气的系列玩具
1996–2007
十一年款款珍藏
千种以上全收录
上市热卖中
火热接受邮购中
邮购请注明“口袋玩具”
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱　邮编：100011　电话：010 64472177 / 64472180　免收邮资

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘（收） 邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn



职位：编辑

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、有创意，有策划能力
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜打游戏

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：美编

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、熟练掌握苹果机，精通PS及Freehand
2、有至少一年杂志制作经验
3、了解书刊制作规程
4、可适应复杂的版面设计及制作
5、有过系统美术教育经历
6、能承受加班熬夜工作

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：翻译

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、翻译速度快，用词准确精道
4、文笔流畅，熟悉本刊行文风格
5、能够承受加班熬夜

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：视频编辑

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、熟悉各种视频制作软件
2、精通3D动画制作
3、有视频制作经验，有独立创作作品
4、熟悉电子游戏及历史文化
5、有一定策划能力

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（视频作品请刻录成光盘寄至应聘地址）发至应聘地址或电子邮箱。

星球大战是美国著名导演乔治·卢卡斯拍摄的一部系列电影。系列第一部电影是在上世纪70年代上映的，到现在为止每一部星战电影都获得了好评。而本作《星球大战前线 反叛军团》是PSP上《前线》系列的第二步作品，以星战前传为主题而进行制作的。游戏紧扣“星战”这一主题，将宇宙间各个种族与势力之间的纷争清晰地描述出来。游戏中每个星战中的种族都会出现，经典的交通工具也会登场，一定会让喜爱星战玩家感到亲切。特别要提到的是在您玩这款游戏的时候一定要感受一下本作的音乐，完全是星战中充满魄力的交响乐。一边听着熟悉的音乐一边与敌人拼杀，一定回让您会想起星战的每一个经典场面。

PSP	Rebellion	2007年10月9日
	ACT	1人/49.99美元
星球大战前线 反叛军团		128K



拿起你的武器，加入到星战中吧！

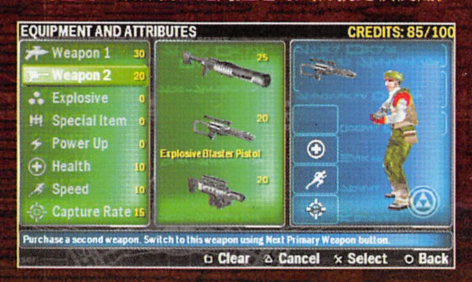


模式介绍	
Single Player	单人模式
Multiplayer	多人模式
Customization	创建角色
Options	游戏设定
Learn To Play	指导

操作介绍	
十字键	选择/动作
上	调查
下	/
左	切换主武器
右	切换副武器
△	精确瞄准
□	投掷炸弹
×	射击
○	翻滚
摇杆	移动
L	加速移动/跳跃
R	锁定攻击
SELECT	查看战绩
STARS	调出菜单

游戏画面

本作的画面一般，整体色调比较灰暗，背景也是灰蒙蒙的一片，无论是人物还是建筑物的色彩极为单一，即便是彩色的看起来也像灰白的一样。人物建模比较粗糙，远距离看还可以看出星战角色的大致样貌，距离拉近时人物就比较模糊。



场景内建筑物不少，但是贴图的效果较差，大型建筑物的立体感还可以，但是小一点的就是单纯的贴图。射击爆炸的效果做得还不错，当敌人使用防护罩时子弹打在上面的阻隔效果还不错。

作战

游戏的风格就是群殴大战，己方一拨人与敌方在地图中拼杀。胜利的条件就是夺取对方旗帜或是占领对方据点，感觉就像网游一样，基本上不需要什么技巧。我们要做的就是不断地杀敌并推进到对方的根据地即可。这个模式单人玩及其无聊，有条件的话还是叫上三两好友一起拼杀吧。

音乐／声效

音乐是本作中比较出色的一个部分。本作的背景音乐与星战中的传统音乐一样，跌宕起伏的交响乐贯穿战斗的始终，喜爱星战系列电影的玩家一定会倍感亲切。子弹发射时的音效与炸弹爆炸的效果音做得都不错，不同的武器攻击时的声音完全不同，就连喷火器喷射火焰时的"呼呼"声都很逼真。大型机器人在移动时每走一步都会发出"咯噔"的声响。在整体声音这部分上基本上还原了星战电影的环境。

游戏系统

角色基本上延续了星战中的种族类型，作战





↑身边出现红圈的就是敌人，上方的绿槽是他的生命值。

时根据种族不同可以携带的武器弹药数量都不尽相同。启程交通工具时的速度不同，大型机器人的速度很慢，飞艇一类的就比较快。不过骑乘快速的交通工具时视角的转换和操控非常不灵活，极易头晕。除了可以进攻的交通工具之外最好不要骑乘。

本作中没有防御这个概念，想躲避敌人的攻击就只能靠翻滚，将翻滚运用纯熟可是在本作中保全性命的一大法宝。

武器在本作中可谓应有尽有，大到火箭筒小到手枪，基本上你能想到的都存在。唯一的遗憾是没有光剑，这可是星战中人气最高的物品之一啊。每个角色都可以携带两种武器，一个主武器一个副武器，除了这个之外还有炸弹。大部分武器都有间歇时间，威力越大的间歇越长，尤其是在大量人马混战的时候最好找到一个合适的位置。否则武器失灵再被敌人围攻就只有等死的份了。

混战中玩家死亡后可以复活，复活时可以选择地点，当然越靠近敌人的据点越好。

角色在跑动时左下角会有体力显示，下降到尽头后就只能步行。跳跃的感觉不好，人就像向前飞行一样。本作中跳跃和奔跑都是L键，需要跳跃时只能先站在原地跳起再调整方向，很不方便。



宫本蒂尼

本作可以说是一款FANS向的作品，游戏中并没有什么主旨或剧情，我们只需要不断地杀敌、躲避即可。虽然是一款动作游戏，但是动作性不强，没什么值得研究的地方。游戏的画面着实比较次，无论在什么场景都像是阴天一样，而且背景的颜色重复性很大，当角色在需要快速旋转的时候非常头晕。

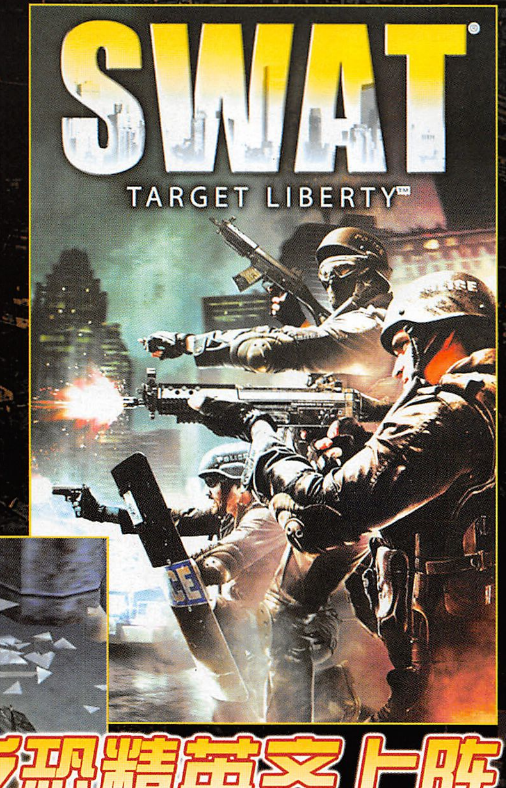
本作以射击为主旨，但是射击的感觉及其糟糕，当敌人和玩家不在同一水平线上的时候需要等待系统自动将视角调整过去，要不就是用锁定攻击，但是锁定攻击对游戏的平衡性影响极大，基本上我们按住锁定键和射击键再控制方向躲避就可以一路通杀。

游戏中种族基本上是按照星战照搬的，但是玩过之后感觉不同种族之间的区别只是建模不同，动作、姿势等方面几乎都是一摸一样，无论是机器人还是人类的攻击力防御力也没有什么区别，除了一些BOSS或领头类的角色之外毫无特点。



反恐精英齐上阵

说到SWAT，玩家们最先想到的是出现在电影中的身穿黑衣、神出鬼没的特警小组，这些人物也同样出现在游戏的世界里，这个游戏的PC版由《半条命》的制作公司Sierra Entertainment担任，而PSP版也是由它来发行的。不过这一次可不是CS式的反恐FPS，而是小队协作的第三人称视角的战术动作射击游戏。本作乍看起来有点像《杀戮地带》的PSP版，但是操作感与游戏的乐趣比起前者就有一定的差距了。如果被这个游戏做成FPS的话也许会好很多。



PSP	Sierra Entertainment, 3G Studios	2007年10月16日
	STG	1人/25.99美元
特警精英 目标：自由		524KB

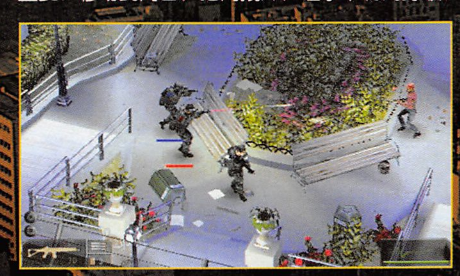
《特警精英》是出品《半条命》的著名游戏制作公司Sierra开发的系列作品，从90年代末到现在推出了数部作品，这个《特警精英 目标：自由》（SWAT：Target Liberty）是专门为PSP制作的，玩家需要在游戏中扮演一名反恐部队的指挥官，指挥另外两名部下解决潜伏在市内的恐怖袭击。故事的舞台发生在世界上最危险的城市之一——纽约，但是这次对美国乃至整个世界构成威胁的不是来自中东的恐怖分子，而是两伙互相敌对的韩国系黑社会组织。不知为什么，这帮亡命之徒居然在作为纽约最繁华地段之一的中央公园设置了核弹，一向与恐怖分子和毁灭世界的威胁打交道的反恐特警们又一次出动，要在排除恐怖袭击的同时将敌人一网打尽。不知为什么，像核武器这样危险的东西居然只需要三个SWAT队员就可以对付了，不知道是美国政府对这三人十分信任，还是其他的人都是猪头，何况这还是在美国最大的城市里发生这样的事情。游戏的解说语气如此平和，让你完全想象不到这是在处理一起有可能导致整个世界陷入混乱的重大案件。

游戏的视角与其他以FPS为主的反恐游戏不同，玩家在游戏画面中看到的不是自己的枪口，而是一个从上向下俯视的平行视角。在游戏里，玩家用摇杆操作主人公Kurt移动，另外两个人是他的助手，基本上用不着玩家操作。玩家需要做的就是指挥他们两个去不同的地方，让他们帮主角开门，扔个手榴弹掩护等等。在抓住恐怖分子之后，这两个人也可以协助逮捕并且审讯他们。这两个部下



是绝对服从命令的，只要在地图上指出要去的地方，他们会毫不犹豫地去执行。这两名部下的能力有稍微的区别，在执行不同任务的时候可以让他们发挥自己的专长。Gramps是一名调查专家，善于从远处发现敌人的位置；Subway最拿手的是谈判和协调，可以通过审讯嫌疑人来获得更多的信息。玩家作为指挥官，可以让这两人生擒或者消灭敌人。在每个任务完成之后，玩家会根据在游戏中的表现得到不同的分数。这个分数就像经验值一样，在上升的时候可以提高三名成员的能力。

AI在这个游戏里的地位很重要，不过游戏比较烦的地方也在这里。由于两名部下的智能受到PSP机能的限制，每个任务的过程都变成一样的重复：移动到门口，把门撬开，让手下将门打破，



是这个，角色的移动动作慢得介乎于乌龟和行尸走肉之间，几乎不是一个反恐的游戏。在交火的时候，躲避都是自动进行的，没有什么难度可言。但是当敌人接近的时候，主角却不能迅速地躲到另外一个地方——因为他还自动地被粘在墙上！跑不了就打吧，但是你的子弹打出去像满天星，敌人却枪枪瞄着你的脑门打。游戏不能在隐秘与火爆之间掌握好平衡，所以在游戏里经常出现主角仆在N个敌人的枪下的悲惨情况。游戏里主角之外的AI设计得也很有乐趣。除了刚才说过的百发百中的恐怖分子之外，一般市民也经常不听从警察的指令移动，非得拿枪指着他们才能奏效。

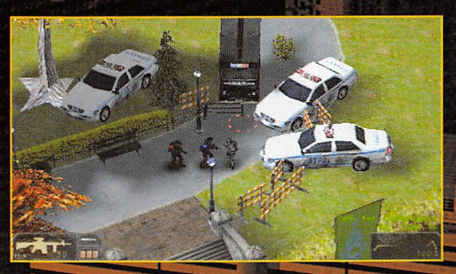
与过弱的AI相比，游戏的场景做得很真实。像中央车站和Coney岛这样的场景真实地再现了纽约的市容风貌，而废弃的医院这样的陌生场地也做得很有气氛。只是游戏的读盘时间太长，要在不同任务中看到这些忠实再现原地场景的地方，需要等待相当长的时间。

整个游戏只需要5小时左右就可以通关了，要完成游戏里更多的任务，或者得到更高的评价，必须需要花费更多的时间。整个游戏并没有体现更好的战术性或者动作性，所以这个游戏值得一玩，但是没有必要投入过多的时间和精力。

不是CS的超级警匪大战！

扔个催泪弹进去……与敌人遭遇的时候，敌人的数量都不算多，而且在俯视的视角下都看得一清二楚。把敌人放倒之后挨个进行讯问，之后去往下一个地方，如此反复。这些重复的动作还带着拖慢，缺乏现场感，所以有的人玩过一段时间之后就会觉得不耐烦了。

这个游戏的要素之一是隐秘行动，所以玩起来没有那种特别火爆的感觉。不过真正要命的不





总的来说这个游戏既对不起Sierra这个反恐游戏制作商，也对不起SWAT这块招牌。这个游戏失败的地方，主要是在战术行动与射击之间的平衡方面把握得不够好。如果能够把它做成像《杀戮地带》一样的纯射击游戏，或者《分裂细胞》一样的战术潜入游戏，那么它可能都会显得好一些。游戏里最鸡肋的就是小队协作的系统，队员的AI该高时不高，该低时不低，有的时候还会给主角完成任务带来不少的麻烦。另外关卡的打法过于单一，容易使玩家烦躁也是失败的地方。要获得更多的信息，总是通过拷问敌人来实现，暴力成分稍微显得多了一些，而且这样的设定早在《希魔复活》的时候就已经存在了。一个游戏要想做好，光有好的题材是不够的。而且这样的变更也不算创新，只是把PC版早期的那一代直接搬过来了而已。以PSP的机能，这个游戏完全可以做得更好。不管怎么说，这个游戏当成小品玩玩还算可以，认真就不必了。

C



由Sunrise公司制作的机器人动画《代号基阿斯 反叛的鲁路修（コ ドギアス 反逆のルル シュ）》所改编的游戏作品已在NDS上登场。《代号基阿斯 反叛的鲁路修》描写强大的帝国布利塔尼亚以其所拥有的人形机器部队“Nightmare frame”的强大力量统治了世界各地,并将它们按照区域来划分。在“区域11”的日本地区，隐居者原布利塔尼亚帝国的皇太子鲁路修，胸怀极大的野心并且为达目的不择手段的鲁路修获得了不为人知的神秘力量“基阿斯之力”，利用这强大的力量鲁路修组成了“黑骑士团”，向背叛自己的布利塔尼亚帝国举起反叛的大旗……

NDS	BANDAI-NAMCO	2007年10月25日
	RPG	1人/5040日元
反叛的鲁路修		512MB

代号 Geass 反叛的鲁路修

AREA 11
地区 11是日本的新名字…
日本人被称做Eleven…

↑日本人被称作“11”。

原本是超级大国不列颠帝国的第十一王子,也是排名第十七位的王位继承人。在2017年,面临被帝国军枪毙的生死边缘时,获得神秘少女C.C.的帮助而得到“Geass”,靠这个能力脱离了险境。以此力量为契机,他终于将粉碎不列颠帝国的计划付诸实行,之后以ZERO（ゼロ译为“无”）作为名称，并以假面与斗篷来掩护身分，以反抗军的一员出现在帝国与反抗军成员面前。在其母死后（2009年，即鲁路修9岁时），与妹妹娜娜莉被当时皇帝当成弱者的存在，而送往当时因战略资源与帝国对立的日本作为人质。（就跟中国春秋战国时代，及日本的战国时代一样，各国或地方互派人质往他国，作为外交的道具。）在日期间，住在当时的首相，枢木玄武（即朱雀的父亲）的家中，两人便因此而与朱雀相识。而朱雀也成为了鲁路修在帝国王都所找不到的知心好友，也经历了在帝国王都所找不到的安稳、没有皇位斗争的日子。然而，在日本期间的快乐日子,却被帝国入侵日本而破坏，加上以前皇位斗争引致其母死于恐怖分子枪下、娜娜莉也因此双目失明，终身要坐着轮椅过活，鲁路修于是立下决心要将帝国破坏，以图为其妹建立一个永逸的居所及为其母复仇。“代号Geass”的编剧在访问中表示，鲁路修是一个“认为最后没有得到结果，就是没有意义”的人。擅长西洋棋，特别是使用国王这棋子，剧中也把这棋子作为他的象征。


↑伪装成“ZERO”的鲁路修。

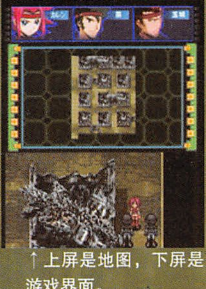
游戏方法

游戏里的对话内容可以长按Y键跳过，当鲁路修使用特殊能力“Geass”的时候就要进行选择,这是不能跳过的,有4个选项，一般是有3个选项让剧情继续的,1个导致游戏Game Over的,跳过对话内容后就是控制卡莲开始游戏了,游戏机上画面是地图,使用方向键或者触摸屏控制主人公移



动，个人感觉用触摸笔比方向键好控制移动。第一仅是教学战斗，一点一点教给玩家如何游戏，战斗中我方在左侧表示为蓝色，敌人在右方表示为红色，人物头像下方的数字就是HP，头像左侧槽是DG（和怒气相似的东东），发动强力技能时需要消耗DG，给予敌人攻击或者己方受到攻击时DG就会增加，并且给予敌人致命打击时DG会直接加满1条，致命打击时会有人物眼部插图出现，DG最多积攒3条。画面上方是BTS(battle time sequence：战斗顺序)，用来表示行动顺序，BTS左边是“待机所”，用来表示没有输入指令的友军，当战斗窗口弹出后敌军头像会出现在BTS靠右侧的地方，同时待机所出现友军头像，输入指令的敌军头像用“E”表示，我军输入指令后就会在BTS上排出战斗顺序。技能的使用有延迟效果，不像普通攻击那样可以抢在敌人行动之前释放，也就是说强大技能的发动一般会在敌人攻击之后发动，通过BTS估算各个技能发动时需要的延迟，技能1要消费1个DG，技能2消费2个DG，以此类推。不过使用技能攻击敌人DG也会增长，所以当你攒满了3个DG使用了技能3之后还能剩下1个多DG，掌握好DG的使用是战斗的关键。在队伍状态菜单中可以进行装备道具等的确认，还可以给自己的机器人进行改装和升级，玩起来有点像机器人大战系列，战斗系统与机器人大战系列也同出一辙。

游戏中遇敌采用踩地雷的形式。地图中也有可以看到的敌人，从敌人背后偷袭时第一轮攻击敌人不能反击。如果让3个队友都攻击同一个敌人，当第2个队友把敌人消灭后，第3个队友不会把自己的攻击转移到下一个敌人，而是会冲过去攻击同一人，这样就浪费了战斗力，再加上只能看到对方的血槽却看不到血量，所以只能依靠自己的攻击去估算敌人的血量。



↑上屏是地图，下屏是游戏界面。

战斗中通过NDS的麦克风语音输入，来施展更强力的协助攻击。按L键、R键或点击屏幕，喊非进攻人物的名字，被喊的人就会协助攻击。注意，只能呼喊进攻同一敌人的队友发动协助进攻。

游戏彩蛋

游戏中可以取得的物品都是必胜客比萨盒子，这一点非常忠于原作，PIZZA可是C.C.的最爱啊。有些必胜客比萨盒子会躲在树后面，只要能靠近点就能拿到里面的东西了。有的场景还会出现必胜客比萨店，不知道还会有什么惊喜等待着玩家去发现。



↑呼喊同伴的名字发动协助攻击。



宫本蒂尼

从整体来说，这款由动漫改编的游戏还是不错的。尽力发挥NDS机能，画面还不错，在没有改变原有动漫剧情下增加了新的原创主人公，很适合喜欢看动漫的玩家玩，音乐没有什么特点，音效有些单一，比如卡莲每次攻击都只会说同一句“我不是‘11’！我是日本人！！”，所以有些不如人意。战斗系统和机器人大战酷似，攻击节奏太慢，老得看他们使用技能的动画，不过用触摸屏进行操作也省下了不少操作时间，相信这会满足那些喜欢机器人大战系列的鲁路修迷们。游戏容易上手，难度不高，无论是敌人机体的威力还是游戏过程，当然这款游戏没有难易度的选择，也许打通之后会有隐藏难度也说不定。游戏中还有各种可以收集的物品，背景之类的，收集方法是剧情到了就OK了，所以在这些东西的收集上也没有什么难度。喜欢这部动漫的玩家赶紧进入游戏和鲁路修一同战斗吧！

B

■文责/菜团

CAPCOM、SPEJ联手合作,《生化危机》长篇CG电影即将推出，大期待!

《生化危机》这个著名的游戏系列，制作成电影版是众多玩家所一直期待的，虽然曾经被改编成电影版，但是由德、英、美多国投资拍摄，康斯坦丁所制作的《生化危机》系列电影，却没有忠于CAPCOM的原著，而是擅自改编剧情，只不过将游戏中各个角色融入到电影之中，虽然丧尸与特效在外国制作公司的手中变得极为真实，但大部分《生化危机》玩家想要看到的仍然还是CAPCOM所设计的游戏剧本所改编的故事情节，而到了今天这个梦想终于就要实现，CAPCOM与SPEJ联手宣布，他们将会合作制作CAPCOM所创作的大人气恐怖生存冒险的大作《生化危机》系列的最初CG电影版。名字叫做：《生化危机——Degeneration》。不过还是仍然让玩家们担心的就是，这部CG动画电影别看是由CAPCOM和SPEJ联手推出，但这部CG动画到底是原创，还是剧情系列改编，以及参与制作人员等这些消息都没有放出详细资料。不过相信如果是由CAPCOM本部亲自参与制作的话，那么应该不会让玩家们失望。

11月15日Wii上即将推出《生化危机》的全新作品《安布雷拉 历代记》，而电影版的《生化危机3》也已经上映，以及正在Xbox360/PS3上制作的《生化危机5》，这些消息真可以说得上是给了生化迷一些全新的盼头。而对于让人期待的CG版动画部分，官方人员的说法则是："也许会在2008年公布本作的最新消息，相信这些消息应该让玩家了解到一个全貌，现在正在进行制作中，请与我们共同期待《生化危机——Degeneration》的进一步消息。



《侠盗猎魔2》ISO放出,国内玩家中引起争议!



《侠盗猎魔2》来了，它带着恐怖和残忍，来到了众玩家面前。游戏由于过于血腥和暴力，所以制作商不得不将游戏的暴力血腥程度降低，但是即使如此，游戏的虐杀场面仍然残忍之极。许多玩家都对此游戏提出了反对意见，虽然游戏在画面与音乐的表现性上很好，但是却充斥着大量的杀人片段，实在是很过分。更为凑巧的是，网上出现了《侠盗猎魔2》的血腥还原补丁，能够将已经屏蔽的虐杀场面还原成为清晰版本，这样的还原只需要改动游戏中的2个文件即可！

《恶魔城X 历代记》始祖风格的回归，硬派ACT登场！发售后玩家大评论！



受到众玩家期待的《恶魔城X历代记》已经发售了，在游戏ISO放出的时候，国内各大PSP论坛都在讨论着游戏的相关内容。很多玩家在玩到恶魔城后，都对其手感表示不满，主要原因就是和现在的恶魔城风格差距太大。本次恶魔城又回到了始祖形态，也就是正统ACT模式化，游戏在跳跃以及生命值的消耗上都回到了以往的风格。这点让许多玩家难以接受，如今的恶魔城从《月下夜想曲》开始就慢慢地变成了，A · RPG作品。游戏逐渐将收集、练级、刷道具这些拖延游戏时间的要素融合在一起。这些要素的融入使得恶魔城变成了一款对动作要求不是很高的游戏，可以说是大大地改变了以往的游戏风格。然而本次《恶魔城X 历代记》则又回归到了以往的风格。

手感再次回到以前，跳跃后下落速度变快，受到敌人攻击后会出现很长一段时间的受创硬直与吹飞效果。掉血量变得更快，取消了装备要素，同时大大地强化了各种隐藏道具的出现地点。这些改变让从月下开始接触恶魔城的玩家变得很不适应，死亡次数变得更多，其实游戏本身并没有提升任何难度，只不过手感的改变让玩家们变得不适应。在如今ACT缺少的时代，能够出现一款如此硬派的作品实在是ACT迷的福气。对ACT热衷的玩家可以好好地体验此游戏带来的乐趣。

游戏显得很是厚道。除了《血之轮回》重制版外，游戏还附带了《血之轮回》的始祖版以及《恶魔城X 月下夜想曲》的玛利亚版。开启隐藏要素的方法也全部都融合在重制版内。开启的方法都是发现隐藏路线后，得到开启道具。除此之外，游戏中还存在52张音乐CD，这些CD的获得要比开启游戏要素还要来得困难。对隐藏要素感兴趣的朋友，我们本期特地为您送上《恶魔城X 历代记》的详细攻略。

全新风格游戏《Patapon》最新资料公布！创意作品值得期待！今冬发售

对于如今的游戏来说，不断有创新的游戏出现在众玩家面前，这次要为大家介绍的这款游戏是一款将战略要素与音乐元素相结合的游戏，它的名字就叫做《Patapon》。这款游戏的画面风格非常有趣，类似于剪纸画的风格，角色设定则是十分具有远古生物的感觉，一个个角色很像由象形文字变化而成的小人。

游戏清新的画风与新奇的玩法让游戏显得与众不同，在游戏中，三角、方块、圆圈和叉各自代表一种战鼓，玩家在游戏中将要利用这四种战鼓指挥远古小人们攻城掠池、和巨大的怪兽作战，消灭一些移动兵器等等……鼓声可以操控许多种兵种，其中包括弓兵、步兵、空兵、骑兵等等等，游戏最为吸引人的就是游戏将会按照音乐游戏的玩法，给出各种节拍，如果玩家们在游戏中能够将节拍全部打对的话，那么就会完成一些特殊的攻击战法。游戏决定在2007年12月20日发售，请关注我们的后续报道。



《高达战争编年史》beta 3 汉化测试版准备发布！打造越来越完美的版本

高达战争编年史经过了3天的对外公测，得到了很多玩家的支持，玩家们纷纷向汉化组PSPchina提供BUG报告，而这些大家所提到的问题，都在最新的Beta测试版中得到了修正，而现在汉化组的gato_shin正在对敌人的军人姓名进行最终的修正和调整，作品将在不久之后发布!敬请大家期待。

游戏的文本汉化工作已经全部完成，图片内部汉化以及一些测试修改也已经完成，现在就剩下最后的修正以及调整阶段。相信这部大人气作品的完美汉化版距离出现的日子也并不会太遥远。







↑大人气的《高达战斗编年史》，已经成为了目前的当红游戏之一。

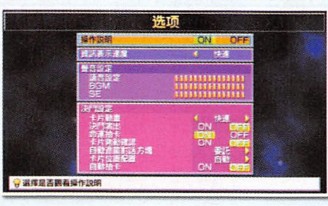
《游戏王 决斗怪兽GX卡片力量2》全卡片汉化版正式出炉！新一轮热斗开始



《游戏王 决斗怪兽GX 卡片力量 2》在CG汉化组与中国游戏王联盟通力合作，为广大PSP玩家和游戏王爱好者带来了这份汉化大礼。此次补丁历时近一个月，虽然卡片经过压缩，在xinyu_gg的强大技术下还是全面告破，令卡片的汉化完成度达到100%。使广大玩家在对战中更好地认识和利用手中的卡牌来战胜对手，享受游戏王所带来的无穷乐趣。

此次是CG汉化组与中国游戏王联盟的首次正式合作，这次的卡片翻译是由中国游戏王联盟从新翻译，修正以前卡牌中的一些错误。此次汉化补丁发布过后，中国游戏王联盟会负责剧情的翻译，对游戏进行更加彻底的完美过程。

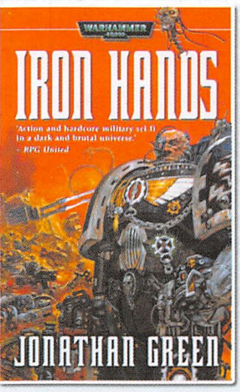
下面是他们的宣言：最后感谢支持我们和帮助我们的汉化工作的朋友们，正因为有了你们我们才能有着不断奋斗的激情，也希望大家能够包涵汉化工作中的一些错误并能及时反馈给我们，我们将及时更改，我们会制作出更为优秀的版本，为玩家们带来最为优秀的《游戏王 决斗怪兽GX 卡片力量 2》。

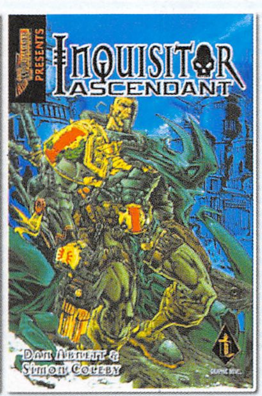


《战锤4000——小队指令》让人期待 全新试玩版魄力体验！游戏即将发售

游戏是由Games Workshop所开发，Games Workshop所开发的游戏分为两个种类，一种是Warhammer，也就是fantasy战争,另外一种则就是我们所熟知的Warhammer 40K。前者的世界观是建立在旧世界之上，后者则是代表着未来的sci-fi战争。游戏已经有20个年头了，游戏的类型是RTS，也就是著名系列《星际争霸》为蓝本所制成，在游戏中总共为玩家们提供了11个可选用种族，每个种族都有其独有的战斗方式，Games Workshop除了战锤40K这个游戏的游戏作品之外还涉足漫画和小说，当然都是根据战锤的故事剧本所进行改编。此游戏和一般的即时战略游戏有所不同，游戏有其独特的魅力所在，游戏在角色的设定上，采用了所见所得的形式，比如说游戏中每个小队都有一些特殊武器，在以往的RTS游戏中，某种角色都会拥有特定的武器,例如星际中的人族，机枪兵和喷火兵都是通过外形加以区分，当你看到角色的外形就会知道他是什么兵种，但是战锤却不一样,基础兵种在外形上基本都相同，但是他们手中拿的武器却不一样,每个士兵所拿的武器直接会将他们的兵种区分开来，实际上GW官方在40K的模型制作上全部都是朝向“开放式框架”而设计，所以想要改造的玩家只需要将需要的零件买齐，就能够轻而易举地改造模型了。

简单的为各位读者介绍了一下战锤的大概，但是战锤在战略性上绝对不光只是这么一点点，其复杂程度并不比《星际争霸》差多少，而PSP版所推出的《战锤40K——小队指令》，则是专门为PSP所准备的RTS游戏，游戏与以往的RTS模式不同，采用的是全小队操控系统。游戏中可以手动移动每一个小队成员，并对其进行指示。小队成员不但可以进行包括移动在内的下蹲、更换子弹、攻击定位等等之外，游戏为战锤专门提供了一种警戒系统，在游戏中每个敌人包括我方都有“视野范围”的设定，只要当玩家移动到视野范围之内，系统就会自动做出判断给予对方攻击，所以即使是移动也不能够随便的进行。游戏十分考验玩家的头脑。游戏已经放出了一个完整战役的试玩版，相信在你亲自试玩后一定不会失望。





比《战神》更好玩?挑战战神的作品出现!?



一个名为《贝奥武夫》的游戏将要于本月13日发售，这款游戏是一款动作游戏，此游戏的设计师Shrager在接受媒体采访时对外宣称，我们所推出的《贝奥武夫》将会是一款比战神更为优秀的游戏。

Shrager宣称这款游戏虽然与PS2版的战神十分相似，但是它却可以超越战神，游戏无论从关卡的设计或者是游戏的整体水准都将超越它，游戏在故事方面将会采用电影的叙事手段，在游戏中你将扮演一名勇者，体验在30年的游戏世界中所发生的故事。

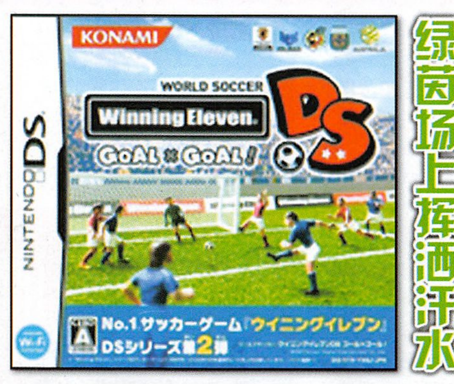
游戏画面也是《贝奥武夫》的亮点之一，游戏将为玩家展现一个真实而又华丽的世界，这一切都取决于《幽灵行动：尖峰战士》系列所采用的YETI技术。《贝奥武夫》所使用的技术将是它的强化版。游戏中的剧情也是非常丰富，剧情会根据玩家所执行的不同动作而出现不同的结果，玩家们可以在游戏中感受到这种真实的互动。有消息称此游戏的PSP版本正在策划准备中！







游戏名	胜利十一人DS
厂　商	KONAMI
发售日及其它资料	●2007.10.25 ●1-4人用 ●4179日元 ●1Gb



绿茵场上挥洒汗水

当世界上所有足球游戏爱好者的眼光如同聚光灯一般集中在PES2008这三个英文字幕和四个阿拉伯数字构成的序列之时。那万般刺眼的光芒下，一艘名为“胜利十一人GOALXGOAL”的飞船悄悄登陆在了一颗名叫NDS的小小的星球上。

《胜利十一人DS GOALXGOAL》（以下简称WEGG）的操作虽然基本延续了《胜利十一人DS》（以下简称WEDS），不过在动作流畅性方面的确是作了一定程度的优化，使得整体节奏更为紧凑、激烈。也正式因为这一细小的变化，确使两者之间出现了本质上的不同，WEGG开始有了WE的感觉了。游戏中让人还不够满意的地方主要有三处，一是较为疲软的射门力度，二是移动速度过于缓慢的门将(因此脱力的射门只要角度选择的好同样可以轻松进球)，三是无球队员的跑位问题。



←画面相对于前作并没有多少提升,不过这也不是爱好者关注的问题。

团队合作的胜利十一人所向披靡



↑在商店里买到的东西可以用来提升球员的能力。

说完了操作再看看游戏画面。NDS屏幕尺寸略显寒酸，3D画面表现能力差强人意，一直是为人诟病的地方，WEGG的总体画面水平类似于PS时代的WE3FE。正常游戏的时候上屏向机能妥协因此视角被固定，而下屏相对超大的雷达地图则可以很清楚地帮助玩家判断周遭的环境，也许第一次接触本作的玩家会有些许不适应，但是短时间习惯后便不会存在太大的影响。而且本作的色调比较浓烈，画面色彩会显得相当活泼，也许这样的设定和游戏中卡通的界面风格更显得统一，毕竟NDS的用户年龄层总体较其他游戏平台来得低，正所谓快乐足球嘛。

WEGG的世界巡回模式给我留下了很深的印象，在这个模式中不仅能够满足玩家使用自己创造的球队挑战世界各国国家队，最终称霸世界的梦想。KONAMI更是把所有可供对战的国家的基本信息囊括在了游戏之中，国家名、首都名、国土面积、通用货币、流通语言的介绍一应俱全，这完全是简明版的世界地理教科书，难怪NDS在国外被当作学习机来使用，一边游戏一边学习知识。



迷你小游戏在这里集结



《EA游戏广场》（EA Playground）是一款由EA加拿大工作室开发的针对NDS和Wii平台的游戏大杂烩类的新作。与Wii版相似，NDS版的本作也是一个包含了不同种类运动的合集型游戏，不过因为操作方式的不同，游戏的进行方式相比之下来说也有一些独特的变化，在玩的过程当中不仅要使用触摸笔来操作角色的移动和攻击，而且有的时候还必须要使用到麦克风。NDS版支持通过Wi-Fi进行的全球通信对战，在本作中你可以找到童年时跟好朋友们一起游戏的感觉。游戏的操作十分简单，要是玩过《Wii Sports》的话肯定可以更快地上手。

最单纯的乐趣源自最简单的操作



↑游戏中到处洋溢着充满童趣的风格，有过类似经历的同学想必会忍俊不禁。

在经受过今年所谓大作的狂潮洗礼后，财大气粗的EA总算放下了大厂商惯有的架子，以这款轻松有趣的小品调节玩家们紧绷着的神经。《EA游戏广场》就是把最单纯的原始快乐，通过回归原点的简单方式带给玩家。进入游戏，清新活泼的气息扑面而来，这样的画面给人营造出一种放松和舒服的感觉，这点做得很不错，毕竟游戏就是以此为目的开发的。在创建完角色决定好性别及生日等个人资料之后，游戏便正式开始了。

上来先是一段简单的英文操作说明，然后要在游戏里寻找npc玩家进行挑战，开始只有部分npc可以挑战，不能挑战的npc都会给出提示，要你先击败谁或者达成战胜npc的总数后才能开启。小游戏的种类非常丰富，基本上都是户外的体育活动，在游戏中每一项都是竞技项目，需要打败跟你同场比赛的玩家。

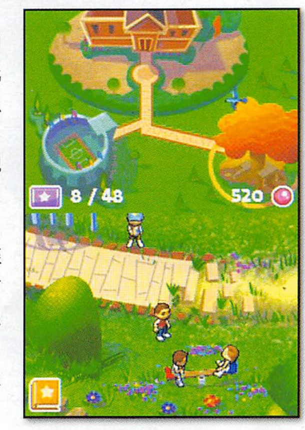
完全发挥触摸屏的优势 老少咸宜适合各类人群

足球——需要和对手抢球射门，有三种足球可以取得：白色为普通，红色为慢球，绿色为快球，分别能提高和降低玩家的速度。红色球射门入网的话会得两分，对战的时候可以用R键滑铲对方的红球，对方带白球要注意适当拦截。

篮球——关键是捡球，得到球之后是不会脱手的。快速跑到后面的高分区投篮，远处投3分球时记得按住R键蓄力到满，这样的话就基本上是必进之球了。

抓蝴蝶——其实只需要耐心，放稳心态不急就能赢。蝴蝶群中有很多蜜蜂，注意尽量别被叮到，连续5次就挂了。有时还能捡到1格血，还有吸引蝴蝶的花和驱赶蜜蜂的药，不过只有一小段时间的维持效果。

迷你游戏大合集虽然能一次性玩上过瘾，但大多数却明显雷同缺乏创意，这不能不说是一个遗憾。



←上下屏画面的颜色很是接近，玩的时候注意可千万不要弄混淆了哟。

COOLEST GADGETS

掌上周边街

这次所要为大家介绍的包包都是很cool的，色调大部分都是黑色和蓝色，包包整体每一个都显得那么有形，心动的玩家们赶快去各大商场把它们买回来吧！

Airform钢牌PSP硬包

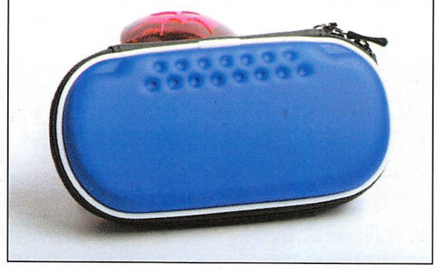
厂商：Airform
颜色：蓝色

AirForm是一个品牌，前段时间推出了很多PSP的包包。这款包目前在国内的游戏店铺中最常见。当然出现这种情况是有原因的，首先是因为这款包本身的质量和实用性都很好，包体设计符合绝大多数玩家的使用要求，比如存放PSP主机和几张UMD盘，还能放入耳机等周边，简直就是PSP包的标准设计。其次是它的价格很合理，几十元钱符合人们所追求的性价比的要求。这款包共有4种颜色，分别是黑色、白色、蓝色、粉红色。这4种颜色都是流行色，相信每个人都能够从中找到适合自己的颜色。



看看包的结构吧！包体正面是一个金属铭牌，上面刻有“For PSP”的字样，相当有魄力。包后面没有背带或者腰带环，这点有些遗憾，所以携带外出只能将包放在其他挎包里了。包体背面上方有两排凹点，每个都跟黄豆大小，也起到了美观点缀作用。硬包的拉链很长，拉开后包能够完全打开，放入或者取出都很方便。







将PSP放入包内，使用两根皮筋绕过PSP固定好。由于新版PSP的大小很小，所以同样可以放在里面，用皮筋固定后也非常合适。包内中间是一个“舌头”，上面有两个小袋子可以存放两张UMD光盘。包的另一侧是一个大侧袋，可以放入耳机等周边物品。包内部设计地非常简洁实用，和外面突出“硬包”的硬塑料不同，里面使用了毛茸茸的棉质材料，不会对PSP的外表造成磨损。另外，包内还有一个PSP的挂绳，作为包的赠品附带。

ProjectDesign尼龙便携包



跟上面的AirForm型号的硬包不同，虽然这款包也是For PXP的系列产品，但是设计完全不同。这款包没有用到前面包的硬塑料和橡胶，而是改用尼龙制作。所以根据玩家不同的喜好，可以按照材料选择不同的包包。这款包边缘上装订了白色装订线，给人的感觉非常朴素大方。这款包只有黑色一种颜色，从包装上的全日文来看，应该是出口日本的。

包的正面一角是For PXP的铭牌，这次不是金属牌，而换成了橡胶。正面的黑色周围使用白色装订线固定，起到了装饰作用。包的背面是腰带环和挂环扣，腰带金属挂环放在包装盒里面了，取出后扣在上面即可。包里面用塑料泡沫填充，起到了防止包体变形的目的。

厂商：ProjectDesign
颜色：黑色



放置PSP采用硬塑料支架结构。支架上下分别有两个卡扣，对应PSP主机的上下四个凹点（PSP上方凹点是固定USB设备的螺丝，下方是靠边缘的两个喇叭口）。将PSP扣在支架里面非常牢固，可以说纹丝不动。取出也很方便，先拉开下端的两个卡扣就拿出PSP了。由于新版PSP主机下方的两个凹点没有了，所以新版PSP无法使用这种结构的收纳包。

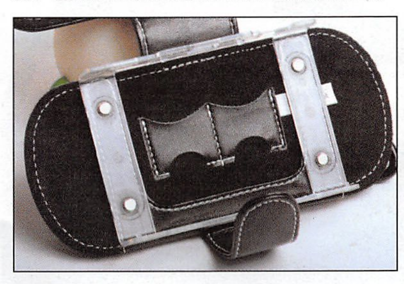
For PXP真皮便携包



这是一款系列For PXP的产品，可见ProjectDesign的研发、制作能力还是挺强的。和上面的尼龙硬包相同，这款真皮便携包也是面向日本市场的，而且采用的收纳方式也是支架固定。其实叫保护"套"更合适，因为这款包的结构是"开放"式的。把PSP放到里面，主机的侧面会暴露在外，和传统的收纳包有很大区别。

厂商：For PXP
颜色：黑色

这种结构的包包不能防尘，并且对外力的撞击缓解能力也比较弱，只是便于携带。PXP真皮保护套有两个颜色：黑色和白色。保护套的封口使用了磁性卡扣，正面没有上面那些For PXP产品都有的商标铭牌。由于磁性卡扣很大，所以打开或者关闭保护套都非常舒服。直接拉开磁性卡扣，翻开上盖就清楚地看到了里面的东西。



包内的主机支架和PXP尼龙便携包的结构是完全相同的，用四个小塑料凸起固定PSP主机。不同的是，由于上盖可以完全翻转到后面，所以把PSP放到保护套里面后，可以在不取出PSP的情况下玩游戏。支架下同样有两个记忆棒插槽，里面的结构设计和PXP尼龙硬包是完全相同的。包的外部使用真皮制成，摸上去的手感非常柔软光滑。里面使用特殊材料制成，虽然这层材料比较薄，但是抚摸的感觉非常软。由于结构所致，这种包包不能放入新版PSP。购买时一定要注意，新版PSP就不要买这种结构的老版包包了。

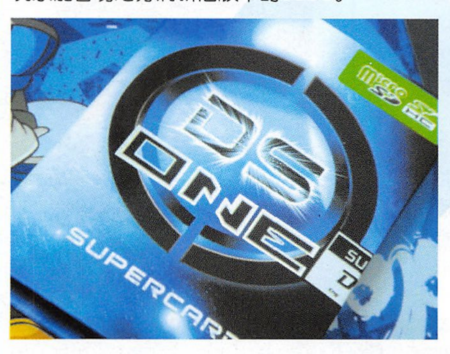
SC公司是一个不断进取的公司,在烧录卡的各个阶段，都有自己独树一帜的产品，而SC小组的产品也因物美价廉占据了很大的市场份额，从最早的SCCF到SLOT1时代的SCDSONE,SC小组通过不断地改进和完善着自己的产品，作为SLOT1时代的主力产品SCDS自然也具有了强大的功能，简易的操作，完美的游戏兼容性，不过由于受到芯片供应不足的原因，SCDS一度出现了长期缺货的局面，给一些想购买SCDS的玩家留下了一点小小的遗憾，不过经过厂家的努力已经解决了芯片缺货的问题，同时SC小组改进了硬件的设计，使SCDS硬件得到一定程度的提升，支持了SDHC卡。同时改良了模具，更换了包装，全新设计的SCDS已经上市了。下面让我们看下这新版的SCDS有怎样的表现呢!



凤凰涅磐,浴火重生
新版 SCDS 烧录卡评测

外观篇

这次新版的SCDS再次更换了贴纸，这也是SCDS第三次更换贴纸了，从SC震动卡系列开始SC小组就十分注意产品的包装和贴纸设计， SC产品的用户都对早期SC产品的贴纸设计有很大的不满。这也是SC小组充分吸取之前产品经验的表现。由于新版SCDS支持了SDHC卡，所以包装和贴纸都做了相应的调整，这也是为了使玩家能容易地分清新旧版本的SCDS。



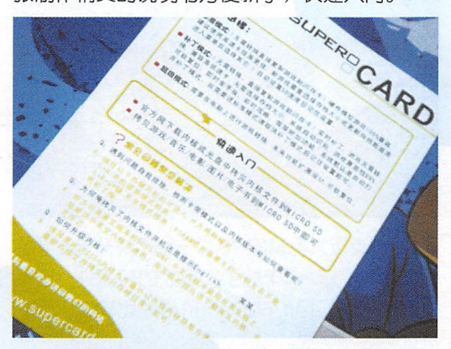
新版的SCDS包装仍然为硬盒包装，采用这种包装即使经历长途运输也不会有什么损伤，包装整体为蓝色，中央是醒目的DS ONE的LOGO，LOGO采用了压纹的制作工艺，用手摸上去有明显的凹凸感，ONE的字样还用银色勾勒，更加醒目，ONE的含义也很明显，代表第一，代表SLOT1,代表只要拥有一张SCDS就足够了。LOGO之下有SUPERCARD字样，右上角有SDHC的字样告诉我们这是支持SDHC的新版SCDS，同时也可以通过这个标志来区分新版和旧版SCDS，包装的背面，是产品的功能介绍，全新的SCDS侧面粘有封条。轻轻揭开即可。



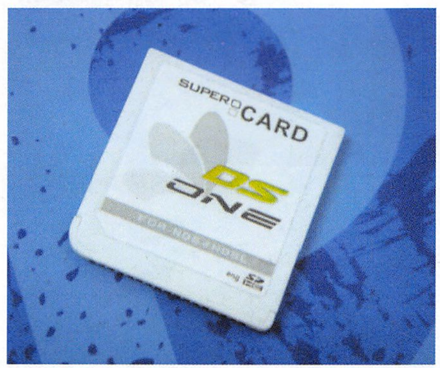
里面就可以看到新版SCDS的本体了，卡带镶嵌在减震海绵里最大程度上减小了对卡带的冲击，除了卡带还有一个精美的读卡器，以及



驱动光盘，驱动光盘上有SC全系列的烧录软件和内核，免去上网下载的烦恼，不过要获取最新的内核还要关注SC的官方网站。此外还有一张制作精美的说明书方便新手，快速入门。



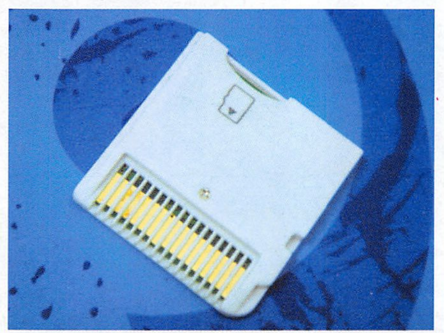
之前已经说了新版SCDS改良了磨具更换了贴纸，这次全新的SCDS一定会让大部分的玩家满意，新版SCDS依然为白色外壳，采用塑料材质比较接近原版卡带的手感，卡带的大小为原版卡大小，无论插在NDSL/NDS上完美均不突出,正面的贴纸是全新设计的，整体风格十分简洁，由一个类似三叶草的图案构成，DS为绿色字体。ONE为黑色艺术字，从贴纸也能简单地的区分新旧版本的SCDS。虽然改良了磨具，但SCDS依然为开窗设计，窗口面积比旧版小了，在使用过程中不会有任何影响。

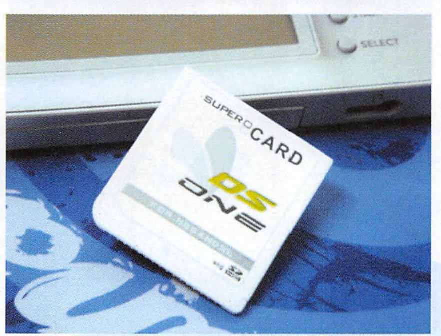


卡带的右下角 有SDHC字样 ，这也是新版SCDS的一个标志，此外还有ENG字样说明这张卡为英文版 ，中文版为CHN ，其实中文版和英文版没有太大的区别，英文版内核里也有中文语言的选项，可以使用中文的菜单，不过需要说明的是英文版和中文版内核并不通用，只能使用对应版本的内核。如果英文版使用中文内核开机会有错误提示。



卡带背面设计也很简洁，仅有一个TF卡图样的标志，告诉我们这里是TF卡的插槽，中间的部分还有一颗螺丝，从背面看新版的SCDS很像



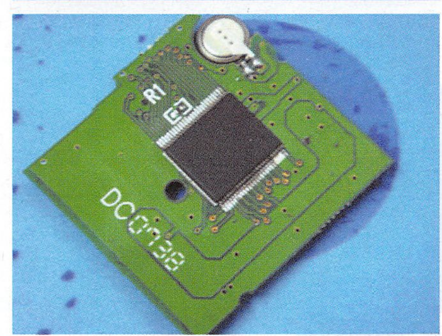




R4，不过R4的TF卡插槽是靠右的，新版SCDS的TF卡插槽依然为弹出式设计，插入TF卡后只要轻轻下压TF卡就可以轻松地弹出了，不过TF卡的插槽一向是烧录卡的薄弱部分，所以大家在使用的时候要注意哦。

新版SCDS，最大的变化就是内部结构的变化，之前造成SCDS缺货的最主要原因，就是主控芯片供应不足，这次新版SCDS，重新设计了电路板，把主控芯片做成了CPLD绑定型，货源方面就不会担心主控芯片那么容易缺货了，最主要的就是使新版SCDS的厚度得到了控制，正面已经看不到芯片的突出了。其次主控芯片做成了绑定型还有利于降低成本，可以使价格更具优势。





从两张芯片图可以看出，新版SCDS的芯片排布更为简洁，使得卡带的厚度得到了有效的控制。

使用篇

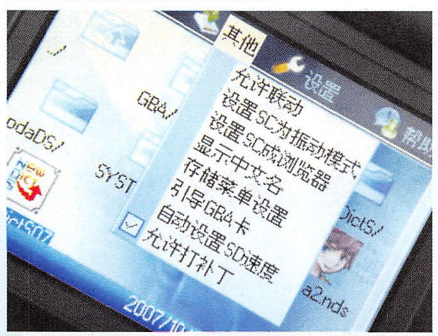
新版SCDS可以使用旧版卡带的内核，如果使用大容量的SDHC卡的话，需要使用SDHC的专用内核，功能完全一致，新版SCDS支持了SDHC卡，因此这次评测也以SDHC卡的测试为主，随着NDS游戏的增多，普通的TF卡已经难以满足玩家的需要了，特别是NDS上已经有2Gb的游戏



了，所以支持大容量的SDHC卡也是烧录卡发展的必然趋势，SDHC卡除了容量大的特点外，读取速度也不错，目前SDHC卡价格还比较贵、因此其优势还不明显。

NDS游戏兼容性测试

使用SDHC版的内核可以感觉到游戏载入速度比旧版会更快点，这也是采用SDHC驱动接口的优势，功能上没有太大的变化，金手指，软复位 等功能都延续了旧核心。





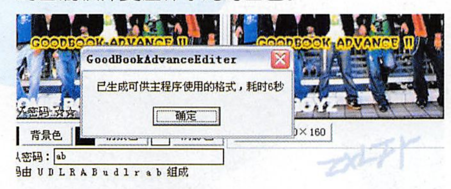
因为沿用了旧版的核心，所以新版SCDS，兼容性也很完美。

自制软件兼容性测试

自制软件	测试结果	备注
绘图软件 Colors! Version 1.06 g	自动DLDI补丁完美运行 软复位正常	可以正常保存并读取所绘制的图片
魔兽争霸：塔防v0.4 Beta	自动DLDI补丁完美运行 软复位正常	
MD模拟器 PicoDriveDS 0.1.7	自动DLDI补丁完美运行 软复位正常	即时存档读取正常
NDS随手写DSNotes	自动DLDI补丁完美运行 软复位正常	可以正常保存并读取资料
读书软件DSReader	自动DLDI补丁完美运行 软复位正常	可以读取TXT文档,可以读取到TTF字体
NDS看漫画软件ComicBookDS V3.0	自动DLDI补丁完美运行 软复位正常	
google地图Treasures of Gaia 0.2	自动DLDI补丁完美运行 软复位正常	WIFI连接成功
天气预报DSWeatherReport_v0.5	自动DLDI补丁完美运行 软复位正常	WIFI连接成功 可以接收气象资料
PDA软件DSOrganize_3.0	自动DLDI补丁完美运行 软复位正常	可以 进行删除操作
NDSWebRadio v0.3 NDS 网络收音机	自动DLDI补丁完美运行 软复位正常	WIFI连接成功 可以接收广播
功能强大的NDS检测软件 diagnose	自动DLDI补丁完美运行 软复位正常	

游戏名称	测试结果
0076_-_马里奥篮球_3on3	完美运行
0083_-_虚伪的轮舞曲	完美运行
0088_-_海贼王_换档之魂	完美运行
0091_-_ASH远古封印之炎	完美运行
0041_-_孤光之源	完美运行
0059_-_名侦探柯南DS_侦探力锻炼	完美运行
0044_-_星之卡比呐喊团	完美运行
0029_-_任天狗_拉布拉多犬	完美运行
0069_-_勇者传说	完美运行

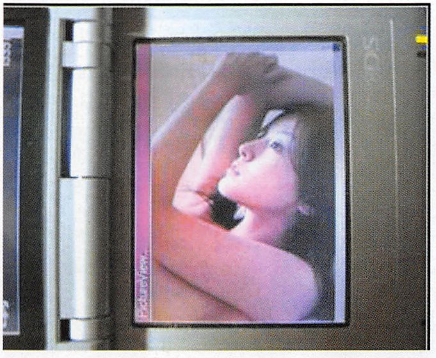
新版SCDS的自制软件支持也很不错，独有的自制软件复位补丁尤为出色。



↑一些特定的软件，包括一些著名的电影转换软件也能够良好地运行。

总评

新版SCDS 卡带做工上的改进是比较大的，做工更加完美，可以满足大部分玩家的需要，并且支持了大容量的SDHC卡，价格方面新版SCDS 官方指导价格仍为中文版248，英文版268，价格保持了不变， 同时SCDS已经具备了很完善的功能，金手指、软复位、自制软件复位等体贴的功能，可以使游戏更轻松。提醒准备购入SCDS的玩家，由于之前主控芯片供应不足的原因，旧版的SCDS已经停产了，目前上市的多为新版，但由于市场上仍会有少量存货，请大家在选购时注意卡带是否为新版。



↑各种全新的软件也得以支持，而且新版也能够良好地运行，请玩家们放心。



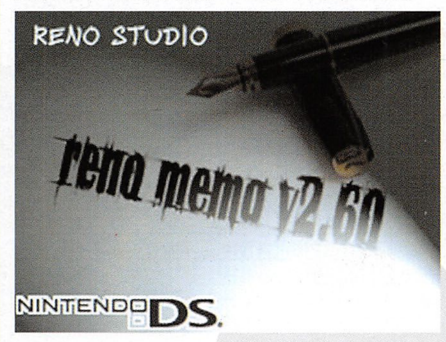
↑相信大家对这款软件并不陌生，而且转换方式也很简单，期待最新版的到来。

从GBA时代开始，国内的软件爱好者就开始了对掌上游戏机的研究，以图书仔，REDBOY,更是掀起了软件开发的热潮，NDSL这个异质掌机也为软件爱好者提供了广阔的空间，今天就为大家介绍两款实用的软件。

软件达人
两款国人开发的软件介绍

NDS全能记事本 Reno Studio 1.0

NDS记事本 Reno Studio 1.0 软件出自国内软件开发组NDSBBS软件开发组willreno 之手。这款软件的出现实现了NDS输入中文的梦想。



—— 软件特色 ——

Reno Studio包括RENO MEMO 和RENO DRAW两个部分。

—— Reno Memo 部分功能介绍 ——

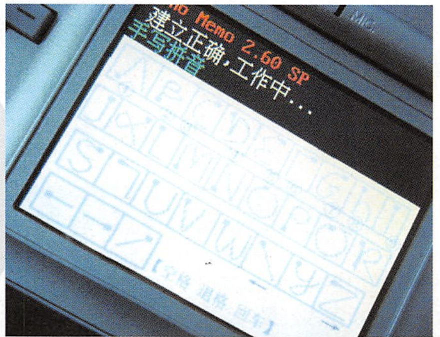
文件操作功能：新建文件，保存文件到存储卡，另存为文件到存储卡，读取文件。支持保存为TXT、ASM、C,HTM等纯文本文件。



输入法功能：支持英文输入法，手写英文输入法，拼音输入法（支持词组），手写拼音输入法。

编辑功能：具有自动换行和自动翻页。可以在文本的任意地方插入汉字或者英语，可以插入当前日期和时间，可以在中文或者英文的输入法下进行换行。支持最大5万个汉字的输入，10万个英语字符的输入。当一页输入完成后，在输入的字母会放到新的一页显示。

豪华RM VBKB键盘：类PC键盘设计，使用上手感更好。



标点系统：VBKB键盘已经内建PC键盘上的所有符号、标点。在拼音输入法中还建立了中文标点，数学符号，数字序号，单位符号，特殊符号和制表符。

文本浏览功能：在此状态下，你可以浏览你的整个文档，包括了逐行浏览和快速翻页浏览方式，使得文本阅读更加的方便。

网页浏览和网页文字信息编辑：可以读取GB2312、GBK、UTF8编码的网页，过滤其中碍眼的语法部分，并且配备乱码解决方案解决UTF8的问题。

文件列表功能：在读取和保存的时候，上面的屏幕就会有一个文件列表，该列表显示\reno_memo\record下的所有文件，这样你保存和读取的时候就不要记忆文件名称了.文件列表是按L/R进行翻页的。

自动读取功能：自动读取上次开机保存的文件，这个可以在每次开机自动打开上次没有写完的文件然后接着写哦（此功能可以自行添加或者删除，根据\reno_memo\下有没有save.rms来判断）。

优秀的画面系统：动态窗口技术，使得程序更动感。多达8种渐变效果，画面过渡更精彩。使用新图像系统，减少画面的抖动。

外挂皮肤特性：拥有外挂BMP皮肤系统，界面更加美丽!

Reno Draw 部分功能介绍

具有便条纸画板，支持画笔颜色，画笔大小,橡皮擦的选择。

具有多种特效的处理工作。

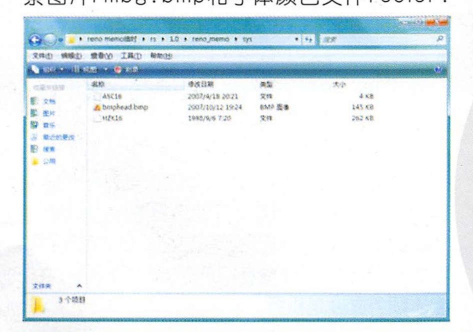
支持保存BMP和读取BMP（256×192 24位）的图片。

拥有上面的这些功能可以说便条纸记事是很方便的。

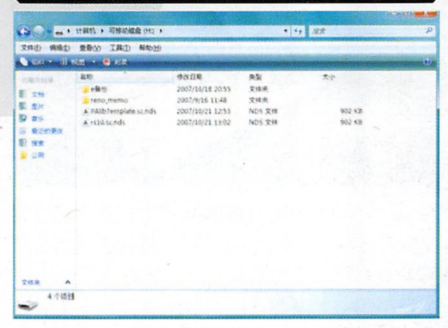
程序安装

需要硬件平台 Nintendo DS(Lite)* 本程序需要真实的硬件环境运行，不支持任何NDS模拟器，支持的烧录卡 R4，SCDS 等支持DLDI的烧录卡。

首先检查下载文件的完全性：最新的RS 1.0包括1个文件夹reno_memo，和一个.NDS运行文件（SCCF的是.sc.nds）。其中reno_memo里包括4个文件夹（etc,sys,record,skin）和save.rms。etc里是程序的开画面，sys是重要的系统文件(包括skin下是软件的皮肤，包括背景图片rmbg.bmp和字体颜色文件fcolor.bin。record文件夹是您存放需要浏览的网页，和您平时在RM里保存的TXT文档和BMP文档等。save.rms是RM的存档文件。



Reno Studio 1.0的安装



如图，安装在存储卡的根目录下就可以了。

RM和RD模式的切换

在Reno Memo 下按SELECT就可以进入Reno Draw 。

在Reno Draw 下按START选择B就可以回到Reno Memo。

*RD切换RM前，如果需要保存，请保存你的文件。

Reno Memo 基本编辑介绍

1、第一次打开本软件或者\reno_memo\不存在save.rms,则首先要求用户输入新建立的文件名字,如果不进行输入，则使用默认的名字。非上述情况则直接显示最后一次保存的文档。



2、此时就可以进行文本输入了。按A进行输入法的切换（注：手写就是手写英文）。手写也是A切换。按上插入时间，按下插入日期。英文和中文模式下直接使用VBKB（*1）键盘中的符号。在中文输入法下，用键盘输入特殊的序列就可以出现中文标点符号数学符号，数字序号，单位符号，特殊符号和制表符(*2)。在两个输入法下都可以直接按软键盘的回车进行换行。



3、手写提示：请按照下屏上提示的进行英文字母的输入，最后一行的3个符号的提示在符号旁有提示。英文手写状态下，默认的写出来的是小写，如果你按住右键再写，写出来的就是大写。中文拼音手写状态下，选字是按住右键在写a是选1，按住右键在写b是选2，以此类推（下屏有提示），如果按住右键写x、z就是拼音上翻页/下翻页。

4、写着，写着想在中间插入文字或者删除中间某段文字删除文字怎么办？这个时候按X就会进入“随意改”功能了。按键盘的backspace将光标移动你想插入的地方或者想删除中间那段话的最后（此时光标后面的字会消失，不用担心，已经保存到内存的一块区域去了，一会会自动恢复的）。然后再按X，此时就可以继续输入你想插入的字或者继续把中间你不想要的那段给删除了。然后在X完成“随意改了”此时在第1部消失的字又回来了！



5、想浏览全文，查看改得怎么样了，怎么办？？ 这个时候按B进入了浏览模式了。在浏览模式中字的颜色为绿色，按L/R进行向上行滚动/向下行滚动，按上/下是进行翻页。

6、文章写好了，可以保存了。按start键进入文件选项。保存就是不要输入文件的名字，用你刚才新建文件的时候输入的文件的名字进行保存。另存为就是用另外一个名字进行保存，如果另存为的时候没有输入任何名字的就不进行保存。

7、想建立个文件了：按start进入文件选项。按照提示选择新建文件，然后输入文件名字就好了，同上，如果不输入文件名字就不进行新建操作。

8、读取某个文件：按start进入文件选项。按照提示选择读取文件，然后输入文件名字就好了，同上，如果不输入文件名字或者文件根本就不存在就不进行读取操作。

9、 在新建、另存为、读取时候，上面的屏幕显示\reno_memo\record\的所有文件，按L/R进行翻页。

10、输入小提示：可以直接输入词组：dianzi ，就会出来“电子”。

Reno Memo 网页的浏览和其文字部分的编辑

首先将网页文件HTML，HTM拷贝到record文件夹下。注意不支持MHT。

1、打开网页比如"a.htm"。

2、按START，按R进入网页过滤，注意生成的文件的默认文件名已经为h2t.bak.txt。

3、如果有乱码，在按START，按L进入乱码解决方案。以上就可以基本解决网页的阅读问题。按B键就可以直接浏览。

*能过滤utf8网页，解决乱码的问题，可以对文字信息进行查看和编辑。

*能过滤GBK编码网页，对文字信息进行查看和编辑。

Reno Memo 皮肤的更换。

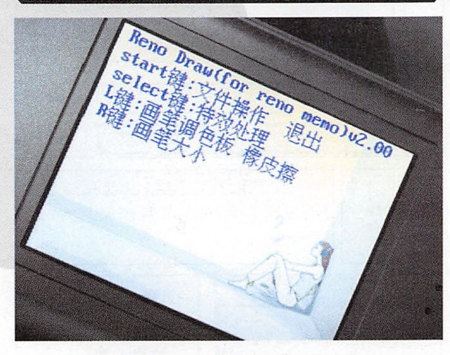
准备一张大小为256×192的24位BMP图片（可以用photoshop制作），文件名为rmbg.bmp，然后替换skin文件夹下的同名文件就可以。关于字体颜色的修改需要专门的工具，系统提供的字体颜色文件是黑色。



Reno Memo中使用S2退出。

按START然后按SELECT，按照下屏幕的提示就可以退出！注：此只支持SC系列。其他的系列未测试。S1均不支持。

Reno Draw操作



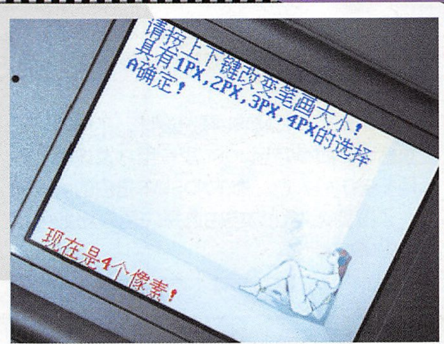
按L键：调出调色板直接选择颜色，白色可以充当橡皮使用。

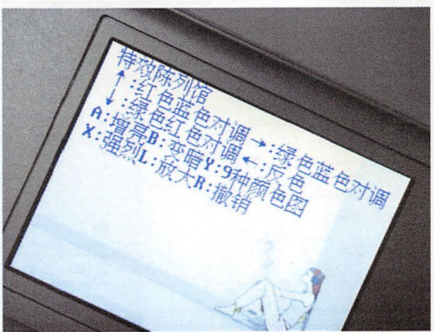


按R键：选择画笔的大小按上下可以改变画笔的大小。

按SELECT键：对图案进行特效处理，有多种效果可以选择。

注意1：当你用了某种特效后感觉不是很满意，请首先要按SEL选择撤销，如果你不撤销继续在选择其他特效则是已经承认了此种特效有效。





注意2：文件保存的为256×192的24位BMP图片，可以在电脑上任意查看。文件自动保存到RECORD文件夹下。

注意3：在进入RM前，请一定要保存您的图片记事，否则将会因为缓存的清空而造成你的图画丢失。

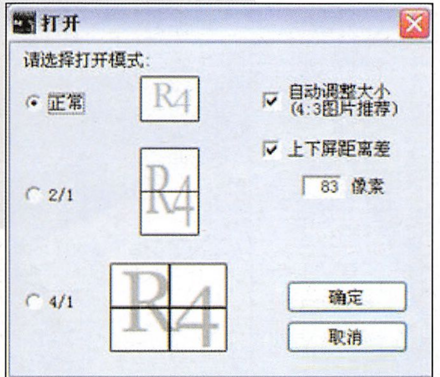
NDS全能记事本 Reno Studio 1.0 是一款上手简单功能强大的软件，凝结了开发人员的无数心血，值得广大玩家尝试。

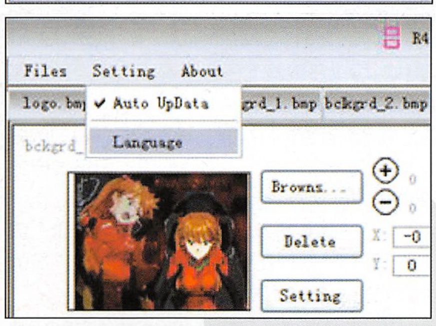
国人制作的最专业R4烧录卡主题编辑器

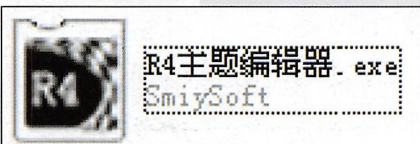
NDSL目前已经成为了游戏发烧户们的必备掌上游戏机，烧录卡也成为了NDSL的必需品了，并且技术越来越成熟，不单只能用来玩游戏，还加入了许多附属功能，主题功能一直是游戏玩家们的热门话题，非官方的主题编辑器也开始渐渐出现，可是一直以来都是国外软件，对于看不懂的用户来说一直是头疼的问题。不过现在终于出现了属于我们国人的R4烧录卡主题编辑器了——R4主题编辑器。现在我们来介绍一下这款软件，这是一款由NDSBBS网友65601528开发的R4DS主题编辑器，为方便喜欢DIY的玩家特别制作的软件。用户界面清新简洁，采用可视化设计，利用主题编辑器，用户可以避免研究繁琐的烧录卡配置代码，甚至可以直接导入

图片进行编辑，从而做出自己喜爱的主题。程序人性化设计，无论是刚接触还是老手都能应用自如。

软件采用模拟NDSL预览设计，不怕编辑好主题后费尽周章方到NDSL里一用才发现跟本机颜色配搭不尽人意。你的NDSL不是白的？没关系，预览图还能让你自由选择白色、粉红色和黑色的NDSL背景。

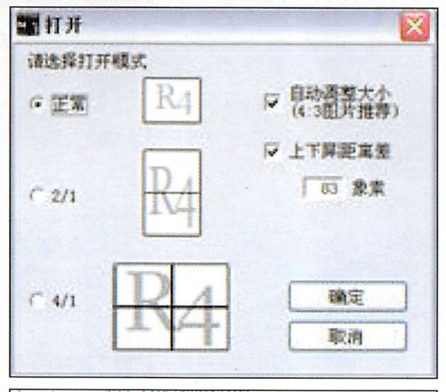








NDSL上下屏的设计是它的一大特点，可是由于中间麦克风位置令用户难以编辑连贯图片。R4主题编辑器特有连贯图片上下屏幕距离差导入功能，导入后的图片自动分割成你需要的距离，减少多余设置。特有单图片，上下屏图片，全局图片打开功能，图片无论大小，都可以通过编辑器的自动调整功能，调整成最适合NDSL屏幕的大小。软件支持BMP、JPG、JPEG、GIF常用格式的图片。







软件支持多语言，目前支持简体中文，繁体中文和英文。用户还可以自制字库，字库文件放在软件目录/Language里，通过用文本文档打开，能随心编辑。在软件有更新的时候，自动升级功能能提醒你最新版本的发布消息，确保用户用上最新功能的主题编辑器。

英文界面

1、首先新用户到NDSBBS自制软件区下载最新版本的R4DS主题编辑器，绿色软件，不需要安装，解压缩到任意目录即可。

2、双击运行“R4主题编辑器.exe”，软件开始运行。如果提示错误没关系，再次运行就可以了，软件开始需要注册控件。

3、通过上方的控制栏，可以切换所需编辑的屏幕对象，前两个(logo.bmp,icons.bmp)分别是开机时第一个界面的上下屏幕，后两个(bckgrd_1.bmp,bckgrd_2.bmp)是进入游戏菜单后的上下屏界面。还有计算器呼出功能，方便设置图片位置时的坐标计算。其他功能里能让用户设置该主题的作者备注等相关内容。

4、选定要编辑的屏幕后，按浏览键进行图片导入。

5、通过向导进行图片导入。可以选择不同的打开模式，导入连续画面的图片。打开模式选择内容主要分三种，第一种为单独打开图片，只将图片打开到当前选中屏幕里。第二种为上下屏幕连体图片，打开的图片将同一张分为两份，分别在当前界面的上、下屏幕，做成连贯界面。第三种为整体打开图片，打开的图片一张分为四份在各屏幕里。自动调整大小功能可以让过大或过小的图片自动适应大小当前编辑对象和打开模式。

6、通过编辑界面，将图片调整成理想状态，然后再进行其他屏幕图片编辑。最后再在右下角的三个框里按右键进行R4主题的菜单按钮(游戏，媒体，Slot-2)的图片导入。

7、用鼠标点选模拟窗口上的模拟DS字体，利用左下角的调色板进行字体颜色调整，注意，不单只字体能调整颜色，连开机时的选择框，游戏列表里的滚动条也可以调整。

8、大致完工后，按右上角的览按钮，进行整体预览。

9、当你觉得满意后，就可以进行保存了，保存后生成的文件覆盖到烧录卡的_system_/theme/themeXX(XX代表00~12)里,也可以只输出配置文件，只改字体颜色，不改变主题图片，最后就完成了！赶快打开你的NDSL看看效果吧！

作者访谈

自从软件在6月份发布以来，一直备受关注，短时间内突破了预期使用量，这次记者（下文简称“记”）特地请来了作者林静宇（下文简称“林”）进行了一次访谈。

记：“先讲下软件的诞生吧，当初是如何想要制作这样一个软件的呢？”

林：“其实我很喜欢DIY，也很喜欢个性化自己的物品，相信不少人也是吧，当R4烧录卡推出主题编辑时我兴奋死了，搞了一整天，后来发现搞一个主题，却需要一定的电脑水平和一些专业软件才能完成，喜欢DIY却对电脑不太熟悉的用户不就急死了吗？然后就有了写一个软件来方便编辑的念头来了，就写了个简单的编辑程序了。”

记：“软件发布了许多版本，功能也越来越多了，是什么动力令你从一个简单的程序做到那么多功能的呢？”

林：“本来是打算做个小软件方便下自己和朋友的,不过觉得方便的东西分享下才算厚道,就发布出去了。也没想到反应出乎我意料,很多网友都关注R4主题编辑器,并且提出了很多意见和报告BUG,傻瓜软件也就慢慢变成了专业软件了。”

记：“软件开发需要什么相关知识么？”

林：“相关知识就是能看懂R4烧录卡主题的配置文件，其实很多用户都能看懂，而且会应用，只是我将它们可视化起来编辑容易点，直观点总比看16进制代码方便吧。(笑)”

记：“对软件未来有什么计划呢？”

林：“未来计划就是完善软件功能，软件本身可能仍然存在一些BUG或未尽人意的地方，相信随着升级能越来越完善和功能强大。”

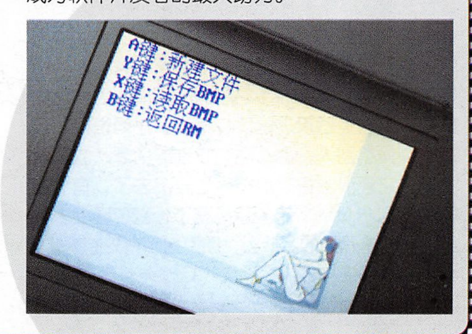
记：“有没打算开发其他烧录卡类似的软件呢？”

林：“目前还没做决定，虽然很多用户都曾提出过，不过基于软件未完善和经济问题；还是先放一边吧。”

记：“最后有没什么想跟读者说的吗？

林：“嗯……欢迎大家使用R4主题编辑器，你们的支持是我最大的动力！支持国货，我们中国人是有能力的，谢谢。

看了上面的介绍相信大家对以上两款实用的软件有了一定的了解,其实软件开发并不是一件困难的事情，而这些国人制作的软件所带来的方便是很大的希望,能有更多的朋友来发挥聪明才智，制作出更多有趣的软件，也希望读者能够支持这些无私的软件开发者，你们的支持将成为软件开发者的最大动力。





口袋战术 珍珠钻石新道具分析(4)

后攻之尾（こうこうのしっぽ），当持有者使用无优先度的技能时，降低该技能的优先度至-8。似乎名字上和先制之爪对应……外形是大岩蛇的尾巴，对于有优先度的技能是没有效果的。该道具一眼看去也是毫无用处。试想，人人都追求高速度先手出招，你偏偏带这东西必定后出，不是自讨苦吃吗？不过就算是只有坏处的道具也可以拿来交换害人，更别说后攻之尾还有着非常可供利用的正面意义了。

首先，某些攻击招式在后出的情况下可以达到增加威力的效果，比如恶系的报复等，使用后攻之尾就可以100%达到后出的效果，对方换人不算。另外恶系的扣押一类的技能需要在出招之前受到对手的攻击才能威力翻倍，携带后攻之尾也可以让这个条件更容易达成。至于冰系的雪崩和格斗系的复仇，虽然威力强大，但都是优先度本身就为-4的招式，所以后攻之尾对它们是不起作用的。不过如果你携带了后攻之尾，倒是可以很有效地防止这些招式出现威力加强的效果，这也是选择后攻之尾的理由之一。顺便提一句，携带后攻之尾是非常非常容易被鼓掌和挑拨屈死的，多加小心。

再来说说后攻之尾在道具交换上的作用。它的负面作用就是无优先度的一般招式必定后出，像音速蝉这样靠速度吃饭耐久低得可怕的PM如果被换到一个后攻之尾，影响可以说比什么都大。光凭这点，就是说它已经超越了前作的竞争背心也毫不过分。交换给对手之后自己还能得到一定的好处，这也是后攻之尾所特有的。比如说把后攻之尾交换给别人，那么你有吹吼的话想吹想吼就上吧，它还没出招就被你强制弄下去了；有气合拳的话也不必辛辛苦苦造替身了，直接砸上去就是，它打不消你的。什么，你说对手有先制招式？那就只能怪你换错人了。

准焦透镜（フォーカスレンズ），当回合比对



手后行动的话，提升自身命中率1.2倍。之所以说口袋妖怪这个游戏是靠RP的，招式的命中率占了很大一部分原因。也就是说，如果你RP不好的话，不妨去带个加命中率的道具来降低RP因素。嗯嗯，以上纯属笔者YY，意在说明这个道具的大体作用。命中率这个能力关系到很多主流战术，一向很受关注。最终命中率以招式的命中率数值和对手的回避率来决定，提升自身命中率有三种方法：招式、道具和特性。其中的招式有心眼、锁定（下回合招式必定命中，但是只能有效一回合，且对方换人则失效，所以不太实用）和点穴（随机提升自身任何一项能力两级，包括攻击、特攻、防御、特防、速度、命中率、回避率，所以非常非常不可靠）。而拥有提升命中率特性（复眼和不要防守）的PM实在太少（复眼特性有巴大蝴、洋洋蜻蜓、钻地虫和毛毛虫，其中只有巴大蝴是完全进化型，并且实用性也比较低；不要防守特性只有怪力拥有，所以也不能指望太多），所以一般靠道具来提升命中率才是最主要的。准焦透镜的命中率提升达到了1.2倍之多（即在原有命中率的基础上乘以1.2），且其要求后出的限制条件也不如精神衣带般苛刻，所以实用价值还算不错。特别注明：该道具对于一击必杀技能是没有效果的。

为了平衡起见，很多高威力或辅助效果强悍的招式都被赋予了低命中以使它们的实用度降低。这其中最典型的自然是大字火、水压和催眠粉了。此外，笔者总结了一些由于命中问题而被降低实用度的招式，希望能起到一些参考作用。

招式名	属性	威力	命中	攻击判定	附加效果
高压水泵	水	120	80	特殊	无
浊流	水	95	85	特殊	30%概率降低对手命中1级，二体攻击
水尾	水	90	90	物理	无
螃蟹拳	水	90	85	物理	容易命中要害
鬼火	火	/	75	变化	对手烧伤
大字火	火	120	85	特殊	10%概率对手烧伤
草笛	草	/	55	变化	对手睡眠
麻痹粉	草	/	75	变化	对手麻痹
催眠粉	草	/	75	变化	对手睡眠
寄生种子	草	/	90	变化	每回合吸取对方最大HP的1/8并回复自身
强力鞭挞	草	120	85	物理	无
暴风雪	冰	120	70	特殊	10%概率对手冰冻
雷电	电	120	70	特殊	30%概率对手麻痹，雨天必中
电磁炮	电	100	50	特殊	100%概率对手麻痹
骨头回力镖	地	50	90	物理	一回合攻击两次
骨头击	地	25	80	物理	一回合攻击2-5次
岩石爆破	岩	25	80	物理	一回合攻击2-5次
巨石边缘	岩	100	80	物理	容易命中要害
双刃头突	岩	150	80	物理	给予对手伤害的1/2反弹给自身
龙循	龙	100	75	物理	20%几率对手害怕
万力角击	虫	120	85	物理	无
催眠术	超	/	70	变化	对手睡眠
钢之尾	钢	100	75	物理	30%概率降低对手防御1级
彗星拳	钢	100	85	物理	20%概率升高自身物攻1级
毒毒	毒	/	85	变化	对手中剧毒
毒尘喷射	毒	120	70	物理	30%概率对手中毒
束缚	普	/	80	变化	对手最近使用的技能在2-5回合内不能使用
蛇瞪眼	普	/	75	变化	对手麻痹
唱歌	普	/	55	变化	对手睡眠
天使之吻	普	/	75	变化	对手混乱
百万吨强踢	普	120	75	物理	无
臂锤	斗	100	90	物理	命中对手后自身速度降1级
交叉突刺	斗	100	80	物理	容易命中要害
爆裂拳	斗	100	50	物理	100%概率对手混乱
气合弹	斗	120	70	特殊	10%概率降低对手特防1级

这些招式中不乏在前作中很实用的，如催眠粉、寄生种子、彗星拳和毒毒等，但它们时不时的MISS也相当令人头痛。之所以没有把岩崩和万力角击也列出来是因为它的附加效果和准焦透镜冲突。此外，准焦透镜还可以和重力这个招式来配合使用（重力下所有精灵的回避率都会下降二级）。会使用重力的PM除画画狗以外速度都不怎么样，对准焦透镜的使用条件相当有利。虽然重力对自身也有效，但是刻意针对重力来配队的人还是少之又少的。适合准焦透镜的自然还是速度低的PM，如天恩快乐和重甲暴龙等。后攻特性也能很好地配合准焦透镜。



口袋教学 口袋同人小说写作技巧杂谈

口袋妖怪如大部分游戏一样，有着它的独特之处，拥有广大的fans。大部分口袋玩家衷情于游戏过程、战术比拼。然而，游戏并不是单纯一个方面就可以诠释它的存在，从游戏中可以寻找一些现实中所没有的来满足于自己，甚至将游戏中的东西带入现实，口袋妖怪玩家由此分为多个派别，例如周边中的小说和漫画，由于大部分口袋迷也是因为动画才渐渐深入口袋世界的，加上爱幻想的年龄，漫画与同人小说方面也拥有大量的忠实迷。这次便跟大家谈谈如何写口袋妖怪同人吧。笔者能力有限，无法写出一篇完整的教程供大家学习，这里只是把自己心里一些认为重要的，写口袋妖怪同人所不能缺少的东西写出来与大家分享。

先说口袋妖怪同人的定义是什么。任何有文字的东西都可以称为一篇文，可以是一个长篇连载的故事、一个只是写出自己心里所想的段落，甚至一句话。大部分喜欢写口袋同人的想必还是喜欢写一些故事情节供读者看，当然，其中自然包括了口袋妖怪的各种特色，再加上特定的人物、场景、剧情来完成一篇属于自己的口袋妖怪同人。由于是同人，所以往往有很大的想象空间，既能满足自己想要的口袋欲望，又能展示自己真实的一面给他人看。

不少人询问写小说的关键是什么，对此我没有太多的建议，毕竟每个人写的东西都是属于自己的，别人无权干涉。如果是按照笔者自己的想法，那首先写口袋妖怪同人的第一个方面就是设定好剧情，也就是说，写出你自己心里想要写的。脑海里浮现出一个情节，一闪而过。可能只是因为平时经历了一件事情，或是看了一部电影，一部漫画脑海里忽然很欣赏某个情节，这样就可以开始了。把自己认为重要的，有趣的写下来。写出来之后可能只是一句话，之后花时间来将这一句话扩展成一个段落，再扩展成一整篇文。当然，最后这个扩展的阶段是要下很多的功夫了。下面就一步一步来做。

角色。每篇文章都要有一个主角，这个主角不一定是一个人，也许是一个动物，甚至一朵花。但却要明确你心里要写的。拿笔者自己来说，每次写文都会选身边的一个人来写，所以自己所写的大部分口袋同人里面都有真实的人存在。当然，不必每个人都如此。你可以自己设定一个人物，可以设定成你心目中的英雄，或者是坏蛋，这都取决于你。之后将这个人拟订在你的心里，按照你想象的他，来安排剧情，把他接下来会遇到的人，发生的事按部就班地写下来。或者你已经想好了所要进行的故事，只是缺少一个人，总之两个方面是差不多的。重要的是，你要确定有一个主角。主角确定之后，再选好其他方面的角色，可以是主角的同伴，也可以是反角。根据你自己的故事而定。当然，在写文中途，如果需要穿插一个路人之类的，就要按当时的情况来定。



由于是口袋妖怪同人，所以故事必然脱离不了口袋妖怪。有了几个主要的角色之后，还要为他们选一些宠物。493只口袋妖怪着实不是个小数目，但真要选择起来却比较难。大部分玩家会按照配招、战术、属性方面来选择。搭配的自己队伍十分强大。如果让笔者来说，这在口袋妖怪的世界是不现实的。你有多大能力能周游世界把你想要的口袋妖怪捉来，又有多大能力去让它们学习你想要让它们学习的招式？你要打败多少妖怪来训练它们的等级，又要花多少金钱与时间来饲养它们……写小说，就是在虚拟里建立一个真实的世界。对，小说可以实现很多现实所不能实现的事，但却不能完全脱离现实。所以选宠方面与战术完全不同，对于你想要搭配的属性，如果你想要的话，随意选多少属性都可以。也可以你的主角只做一种属性的训练家，都无所谓。如果让你的妖怪们的配招动不动就来个地震、海啸、火山喷发，那估计你的世界离毁灭也差不多了。大部分玩家倾向于人气热宠，打开各大口袋网站的同人区，大部分贴子无非也就是鲁卡力奥，伊布，神兽……这样说或者比较偏激，但毕竟人与人的性格有所不同。不过不管如何，写出自己想要的妖怪是很重要的事，别人无权干涉。除了单纯的配招选宠之外，宠物的各个方面也要跟角色互相融合才比较好。一个新人训练家就带着一群快龙、班吉拉很不现实吧？或者是一个年过花甲的妇人骑着一只凶猛妖怪以闪电般的速度在空中飞过……说起来有点搞笑了，不过这些都要贴合实际一些。所以，各位作者们自己定夺。

接下来写出你大致的剧情，列出提纲，中间插入角色、场景、地点，在给自己的角色们选好口袋妖怪之后，拟定好整篇草稿，就可以进行下一个环节了。花时间来将大致的剧情逐步具体化，按照你的提纲将故事一点一点地写出来。你不一定要从开始写，也可以直接从草稿中的一个部分或是结尾开始写，最后再进行穿插。当然这种方式比较奇怪，估计不会有太多人去尝试，大部分的人还是倾向于从头到尾一步步写下去吧。

脑海里有一个画面，之后把这个画面以文字的形式表达出来。这是很简单的一句话，对于部分人来说也是很简单的一件事。心情也是很重要的一个因素，写文时候的心情会干涉到文章的大部分所在。在各种心情的可能下，很想写，那就写，可以是在任何一个地方随便写下的几句话。之后有时间了再慢慢整理起来。在不想写的时候，不要逼迫自己去写。

不少人会说，剧情、角色等东西都在我脑子里，草稿也有了，但一提笔就不知道怎么写了。如果是这样那你要多补习一下了，多读书，或者多看漫画，甚至是多看一些同人。一开始的时候，你可以模仿他们的写法，这都无所谓，可以先这样来，不要以为是抄袭。慢慢的熟悉了之后，就可以完全抛开，以自己的能力去写了。总之多读、写是很重要的事情。小说不一定要靠多么精辟的文笔来吸引读者，但文笔却是不可缺少的一个重要方面，文笔毕竟是基础，是会影响到作品质量的因素。在刚刚开始的情况下，可以写一些随笔之类的，夹杂进自己的心情、想法来写。其实写博客是很有意思的事情，也会提高自己的写作水平，各位不妨多写写博客来提高自己的写作水平。

写作的动机也是很重要的，如果说你一开始就抱着自己的文会有多少人看，之后有多少人回贴，大家会如何夸赞的想法，那我劝你一开始就不用写。因为这样的虚荣不适合展现，而当你把贴子发出去之后，你可能会很失望。你要明白重要的一点就是你的文是为你自己而写的，是写出你自己心里所想，把你真实存在的自己给大家看。照顾读者的心态固然很好，为了有读者，写自己不愿写的妖怪，这也没有什么大不了。不过主要的是要看清自己，冷门的东西反而能突出自己的个性。在完全投入的情况下来写出自己想要写的东西，不奢求这篇文会对各位写手有多大帮助，因为本身就是一个分享的交谈。如果有读者认为笔者写过的口袋同人算是比较有感觉，或者会对你有一些帮助，那欢迎各位来找笔者交流。尤其是那些想要加入文学绘画方面，却还没有起步的，一起来吧，快来投入地写出自己心中的口袋妖怪世界，让口袋游戏所不能实现与不能满足你的，通过小说来实现。

文/ Terror



游戏研究 迷宫探险队七隐藏迷宫开启密码

なだれやま

+OSQ 7SY@ W478

WW1Q RQXM M@C9

きょだいかざん

98M7 K−+Q 1−O&

QMH2 5OMR C6SW

かげろうのさばく

9OTT O4&T 6946

58S% W1C− 7PW8

そこなしうみ

X−=N 2NSR 7W8F

8MX− 37NQ H6CM

せかいのおおあな

YF1+ +9P@ 46RR

77XO K9J+ 6H4K

ミステリージャングル

1#PM %&1X WM9R

J7MY &OTN YC77

てんくうのかいだん

73#5 %4−6 SP1R

&#QT JR@X 715N

说明：这7个隐藏迷宫不同于《研究篇》里面的隐藏迷宫，而是游戏正常情况下得不到的密码信息。以上密码经验证均有效可用，但开启对应迷宫后即消失，而且本密码使用后可能造成此后无法正常开启迷宫，请慎用。







农业：粒粒皆辛苦



夏季

	番茄	种类	连作	播种季	夏	收获季	夏
	收获日数		10日(光20、水8以上枯萎)				
成长过程	种(2日)—第1阶段(2日)—第2阶段(2日)—第3阶段(3日)						
必要光量	种(6–20)—第1阶段(6–22)—第2阶段(6–20)—第3阶段(8–20)						
必要水量	种(3–12)—第1阶段(2–10)—第2阶段(2–10)—第3阶段(2–12)						

	玉米	种类	连作	播种季	夏	收获季	夏
	收获日数		10日(光20、水20以上枯萎)				
成长过程	种(3日)—第1阶段(4日)—第2阶段(4日)-第3阶段(3日)						
必要光量	种(5–16)—第1阶段(6–16)—第2阶段(6–20)-第3阶段(6–20)						
必要水量	种(3–12)—第1阶段(4–20)—第2阶段(4–20)-第3阶段(3–16)						

	洋葱	种类	单作	播种季	夏	收获季	夏
	收获日数		10日(光15、水10以上枯萎)				
成长过程	种(3日)—第1阶段(4日)						
必要光量	种(3–12)—第1阶段(4–20)						
必要水量	种(3–10)—第1阶段(4–14)						

	南瓜	种类	单作	播种季	夏	收获季	夏
	收获日数		10日(光20、水6以上枯萎)				
成长过程	种(4日)—第1阶段(5日)—第2阶段(5日)						
必要光量	种(10–30)—第1阶段(13–40)—第2阶段(14–40)						
必要水量	种(4–12)—第1阶段(5–14)—第2阶段(5–16)						

	菠萝	种类	连作	播种季	夏	收获季	夏
	收获日数		8日(光20、水12以上枯萎)				
成长过程	种(5日)—第1阶段(5日)—第2阶段(5日)—第3阶段(5日)						
必要光量	种(10–30)—第1阶段(8–24)—第2阶段(8–24)—第3阶段(10–32)						
必要水量	种(5–16)—第1阶段(6–20)—第2阶段(6–18)—第3阶段(6–16)						









秋季

	茄子	种类	连作	播种季	秋	收获季	秋
	收获日数		10日(光20、水10以上枯萎)				
成长过程	种(3日)—第1阶段(3日)—第2阶段(3日)						
必要光量	种(5–18)—第1阶段(6–20)—第2阶段(6–20)						
必要水量	种(3–12)—第1阶段(4–14)—第2阶段(3–16)						

	胡萝卜	种类	单作	播种季	秋	收获季	秋
	收获日数		10日(光15、水4以上枯萎)				
成长过程	种(3日)—第1阶段(4日)						
必要光量	种(5–16)—第1阶段(6–20)						
必要水量	种(3–12)—第1阶段(4–16)						

	菠菜	种类	单作	播种季	秋	收获季	秋
	收获日数		5日(光10、水4以上枯萎)				
成长过程	种(2日)—第1阶段(3日)						
必要光量	种(2–8)—第1阶段(3–12)						
必要水量	种(2–8)—第1阶段(2–8)						

	地瓜	种类	连作	播种季	秋	收获季	秋
	收获日数		10日(光15、水4以上枯萎)				
成长过程	种(1日)—第1阶段(2日)—第2阶段(2日)						
必要光量	种(2–8)—第1阶段(3–16)—第2阶段(3–16)						
必要水量	种(1–8)—第1阶段(1–4)—第2阶段(1–4)						

	青椒	种类	连作	播种季	秋	收获季	秋
	收获日数		10日(光20、水10以上枯萎)				
成长过程	种(2日)—第1阶段(1日)—第2阶段(2日)—第3阶段(2日)						
必要光量	种(4–18)—第1阶段(2–10)—第2阶段(3–12)—第3阶段(4–12)						
必要水量	种(2–10)—第1阶段(1–6)—第2阶段(2–16)—第3阶段(1–16)						

	牧草	种类	连作	播种季	春~秋	收获季	春~秋
	收获日数		60日(光90、水60以上枯萎)				
成长过程	种(3日)—第1阶段(4日)—第2阶段(4日)						
必要光量	种(3–18)—第1阶段(4–18)—第2阶段(4–18)						
必要水量	种(1–20)—第1阶段(1–20)—第2阶段(1–20)						

果树

	桃树	种类	果树	播种季	春~冬	收获季	夏
	收获日数		再收获条件：光4–20，水4–16				
成长过程	种(8日)—第1阶段(10日)—第2阶段(39日)—第3阶段(3日)						
必要光量	种(10–60)—第1阶段(20–100)—第2阶段(50–120)—第3阶段(5–40)						
必要水量	种(4–40)—第1阶段(20–100)—第2阶段(30–120)—第3阶段(3–20)						

	橘子	种类	果树	播种季	春~冬	收获季	夏
	收获日数		再收获条件：光4–20，水6–24				
成长过程	种(3日)—第1阶段(21日)—第2阶段(18日)—第3阶段(3日)						
必要光量	种(5–30)—第1阶段(25–100)—第2阶段(20–90)—第3阶段(4–20)						
必要水量	种(6–40)—第1阶段(30–100)—第2阶段(30–60)—第3阶段(6–24)						

	香蕉	种类	果树	播种季	春～冬	收获季	夏
	收获日数		再收获条件：光4-30，水2-16				
成长过程	种(9日)—第1阶段(6日)—第2阶段(24日)—第3阶段(3日)						
必要光量	种(10-60)—第1阶段(15-100)—第2阶段(50-120)—第3阶段(5-40)						
必要水量	种(4-20)—第1阶段(3-20)—第2阶段(12-60)—第3阶段(3-20)						

	苹果	种类	果树	播种季	春～冬	收获季	秋
	收获日数		再收获条件：光4-20，水5-30				
成长过程	种(9日)—第1阶段(12日)—第2阶段(30日)—第3阶段(3日)						
必要光量	种(10-60)—第1阶段(15-60)—第2阶段(40-120)—第3阶段(5-40)						
必要水量	种(20-100)—第1阶段(25-120)—第2阶段(60-120)—第3阶段(10-60)						

	葡萄	种类	果树	播种季	春～冬	收获季	秋
	收获日数		再收获条件：光10-40，水10-50				
成长过程	种(3日)—第1阶段(21日)—第2阶段(33日)—第3阶段(3日)						
必要光量	种(9-60)—第1阶段(55-120)—第2阶段(70-120)—第3阶段(10-60)						
必要水量	种(10-60)—第1阶段(65-120)—第2阶段(80-120)—第3阶段(15-80)						

蘑菇

	香菇	种类	连作(50个)	播种季	春～冬	收获季	春～冬
	收获日数		再收获条件：光3-20，水6-36				
成长过程	种(2日)—第1阶段(5日)—第2阶段(10日)—升级阶段(5日)						
必要光量	种(2-12)—第1阶段(5-30)—第2阶段(10-60)—升级阶段(5-30)						
必要水量	种(5-40)—第1阶段(10-80)—第2阶段(20-120)—升级阶段(10-60)						

	毒蘑菇	种类	连作(30个)	播种季	春～冬	收获季	春～冬
	收获日数		再收获条件：光4-20，水8-50				
成长过程	种(3日)—第1阶段(10日)—第2阶段(9日)—升级阶段(5日)						
必要光量	种(3-20)—第1阶段(10-60)—第2阶段(9-80)—升级阶段(5-30)						
必要水量	种(5-40)—第1阶段(17-120)—第2阶段(15-80)—升级阶段(9-80)						

	松蘑	种类	连作(20个)	播种季	春～冬	收获季	春～冬
	收获日数		再收获条件：光3-12，水6-20				
成长过程	种(5日)—第1阶段(10日)—第2阶段(15日)—升级阶段(15日)						
必要光量	种(5-20)—第1阶段(10-30)—第2阶段(10-40)—升级阶段(10-40)						
必要水量	种(12-50)—第1阶段(25-80)—第2阶段(20-80)—升级阶段(20-80)						

谷物

	稻米	种类	单作	播种季	春夏	收获季	秋
	收获日数		10日(光20、水10以上枯萎)				
成长过程	种(10日)—第1阶段(10日)—第2阶段(10日)—第3阶段(10日)—第4阶段(10日)						
必要光量	种(10-60)—第1阶段(10-60)—第2阶段(15-80)—第3阶段(20-100)—第4阶段(20-100)						
必要水量	种(0-20)—第1阶段(0-28)—第2阶段(0-40)—第3阶段(0-60)—第4阶段(0-60)						

	小麦	种类	单作	播种季	春～秋	收获季	夏
	收获日数		10日(光40、水10以上枯萎)				
成长过程	种(30日)—第1阶段(8日)—第2阶段(8日)—第3阶段(8日)—第4阶段(8日)						
必要光量	种(30-60)—第1阶段(10-60)—第2阶段(10-80)—第3阶段(10-100)—第4阶段(10-100)						
必要水量	种(10-60)—第1阶段(6-48)—第2阶段(4-48)—第3阶段(4-48)—第4阶段(6-48)						

	荞麦	种类	单作	播种季	夏秋	收获季	夏秋
	收获日数		10日(光40、水20以上枯萎)				
成长过程	种(4日)—第1阶段(4日)—第2阶段(4日)—第3阶段(4日)—第4阶段(4日)						
必要光量	种(4-32)—第1阶段(4-36)—第2阶段(4-36)—第3阶段(4-32)—第4阶段(4-32)						
必要水量	种(4-40)—第1阶段(4-32)—第2阶段(4-32)—第3阶段(4-40)—第4阶段(4-40)						

	大豆	种类	单作	播种季	夏秋	收获季	夏秋
	收获日数		10日(光40、水20以上枯萎)				
成长过程	种(8日)—第1阶段(8日)—第2阶段(8日)—第3阶段(8日)—第4阶段(8日)						
必要光量	种(10-60)—第1阶段(10-60)—第2阶段(10-80)—第3阶段(10-100)—第4阶段(10-100)						
必要水量	种(10-60)—第1阶段(12-60)—第2阶段(12-60)—第3阶段(14-80)—第4阶段(12-68)						

细心的玩家一定会发现每次收获下来的作物等级都不尽相同，最高S级，然后是A、B、C，D级最差。其实不仅是作物，矿石、耀珠等等物品都以“质、量、鲜”为基准进行品质衡量，且不同等级的物品出货额也不相同。



▲作物的等级与质量鲜有关。

如何获得最大的“质”？作物类培育时的光照和水分直接影响到作物的品质，如果成长阶段中光水生长时间与最低要求刚好吻合，可以获得质的最大值，在室外与之相符的可能性很低，所以唯一的可能性就是利用温室调节。用品质上升机也可以缓慢上升作物的品质，不过速度实在不敢恭维。

如何获得最大的“量”？方法便是推迟收获期。果实成熟后可以最久在枝头悬挂10天（不计光水影响的情况下），所以如果第二天起床时发现果实枯萎了，那就读档到前一天收获吧。记住观察光和水的比例，果实也会发生死光或死水的现象。

如何保持最大的“鲜”？刚收获的作物都是鲜值最大，随着时间的流逝，“鲜”会逐渐下降，所以收获的作物要尽快放入冰箱中可以降低“鲜”的下降速度，如果已经改造了贤者之石的冰箱，便可以将食物永久保鲜。

谈到作物的品质就不能不说一下关于作物的比赛。本作中每个春夏秋均会举办当季作物的品比——作物祭，按照官方给出的四格漫画提示，该节日是村长女儿也就是作物祭的主持人フェレナ为了获得最新鲜的蔬菜而发起的节日（寒）。比赛中，质量鲜总和超过25（A级）的方有可能获胜，笔者建议将当季参赛作物尽可能的在当天采摘选最大值的拿去参赛，优胜的奖品可是很珍贵的耀珠，所以不要浪费每一个作物祭哦。



▲永久保鲜的贤者冰箱。

作物祭题目（5年一循环）：

年数	春	夏	秋
1年目	萝卜	番茄	茄子
2年目	土豆	玉米	地瓜
3年目	青瓜	南瓜	青椒
4年目	草莓	菠萝	胡萝卜
5年目	包心菜	洋葱	菠菜

由于本作对于农业的诸多改进，使得这一作利用农业发财是一条非常艰辛的道路，不过各位玩家请不要灰心，用自己的双手和心种出来的果实一定是最美的，多多利用游戏提供的道具和我们聪明的头脑，一定可以成为小岛上最出色的农场主哦。



狩猎手记

营地施工建设中

从这期狩人营地栏目中的版块稍有变动了，暂定有以下几个版块。

1、还是我本人的狩猎手记，相当于手记版+MH相关的信息版+个人评论版+牢骚版。

2、狩猎道场，主要面向新手猎人，为大家详细讲解各种大型怪物的作战方法，此外还有一些基础知识等，希望能给为了刚加入猎人行列的玩家提供帮助。

3、狩猎教导团，和问答的栏目相同，玩家可以把问题写在回函卡或信件中。狩猎中遇到的问题都会在此解答。

4、狩猎心得，主要是刊登玩家们的来稿，可以用信件或EMAIL的形式发予本栏目。心得、体会、技术、研究等题材不限，如果想不出合适的题材，还可以看下方的近期紧急任务征集。来信请至北京安外邮局75号信箱，狩人营地收；EMAIL请发至pg@vgame.cn。无论水平高低，我们都将会接受您的稿件。

5、狩人画廊，怪物猎人相关的图区，欢迎广大热爱怪物猎人并且热爱绘画的读者积极参与到这里来。来稿请至北京安外邮局75号信箱，狩人营地收；EMAIL请发至pg@vgame.cn。

以上就是最近的变动了，如果各位有好的建议和想法可以通过回函卡或信件发给我们，我们也会进行采纳的。

最后感谢各位长期以来的支持了！

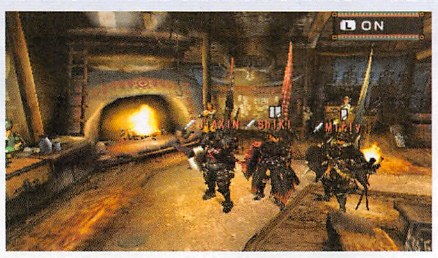
翔武的狩猎手记

前段时间开始正式刷带火势场力技能的猫了，结果无意中刷出了这么一个组合，不知道各位能不能猜出来。如果猜不到的话，不妨去看看奥运相关的东西吧（笑）。

要说刷火势猫确实需要一定的运气，就我这运气，刷了N长时间了，也没刷出一些食材等级容易发动技能，技能方面也比较不错的猫来。真是纳闷了，为什么正经的东西刷不出来，恶搞的反而刷得很快。



前段时间中，不光去刷猫了，还和朋友们去XGAME上玩了几场。这不，这就是我们所谓得黑色三连星的合影。从左向右分别是黑铠套装、红黑套装、黑角套装，武器也都是各自相应的。红黑是队伍中的利刃，攻击性能最优秀的；黑角是突击手，对风压的抵抗能力非常优秀；黑铠



是队伍中的盾，防御方面绝对是第一，不过一些穿透攻击就算你防到了也不会替队友挡下来啊，说白了就是一个怕死鬼啊……

狩猎道场

从本期开始，狩猎道场正式开始。由于《MHP2G》离发售日已经不算遥远了，在这个时间里，又有很多新玩家将加入到猎人的阵营中，在狩猎过程中也会遇到一些问题，特别是在对大型怪物的战法上。而我们这个栏目的意义就是把对每个怪物的战法传授给各位新人朋友们，希望你们能狩猎顺利。

本期我们的主角是大怪鸟，由于大怪鸟的普通种和亚种没有什么战术上的不同，所以再此就一起介绍了。

名称：怪鸟
身长：9.2米
身高：3.2米
体重：1.3吨
寿命：22-28年
食性：杂食
种类：飞龙类火龙目喙嘴科
生活环境：森林、草原、雨林

飞龙类怪物中体型最小，数量最多的怪物。活动范围很广，过着迁徙而居的生活，无齿食性也非常杂，肉、果实、昆虫、鱼虾无所不吃虽然外表很可爱，但其实它的脾气比较暴躁，不过饲养和训化后可以成为特级猎人的坐骑。是目前为止唯一能够被人类家畜化的飞龙，当怪鸟步入中年后，它的体色会渐渐变为青色。

大怪鸟/青怪鸟各部位肉质伤害资料

部位	斩击	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝
头部	50	80	100	10	30	30	0	40	100
脖子	50	60	50	10	80	50	20	50	0
背	40	50	40	10	20	15	0	15	0
腹部	80	70	80	10	20	15	0	15	0
尾巴	50	60	30	10	20	15	0	15	0
翼	75	70	70	10	10	25	0	15	0
足	25	30	30	5	5	5	0	5	0

异常状态耐性

属性	耐性值上升	积蓄值减少	持续时间	伤害
毒	100→150→200→250→300	秒10	60秒	秒20 合计240dmg
麻痹	100→175→250→325→400	0秒5	15秒	——
睡眠	110→135→160→185→210	0秒5	30秒	——
气绝	130→205→280→355→430	0秒5	10秒	——

特殊任务

投稿任务

黑龙一家讨伐计划

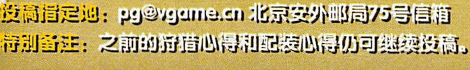
任务等级： ★★★★★★★★★

限制时间： 长期有效

委托人： COS教官的翔武

委托内容： 黑龙一家是最终的敌人，一击必杀的攻击力另很多猎人丧命与此，更让很多新手猎人望而生畏。对于这种影响世界和谐的怪物应该全力消灭掉。但是我们需要更多策略方法来对付它们，因此我们需要集合众多猎人的力量和智慧。提供者会给与酬金奖励。

成功条件： 将黑龙、红黑龙、祖龙的打法投予本刊。



投稿指定地： pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注： 之前的狩猎心得和配装心得仍可继续投稿。

武器应对方案

从部位伤害表中可以看出几个重要的弱点。斩击弱点:腹部、翼;打击弱点:头部、腹部、翼;弹弱点:头部、腹部、翼;水属性弱点:脖子。

斩击类武器中，片手剑和双剑的主要攻击部位应该是腹部，也适合片手可以灵活周旋的特性。而大剑和太刀的攻击重点应该放在翼上面，伤害方面和腹部差不多，但是对于这两种武器来说翼的攻击机会相比腹部更多一些。枪和铳枪的攻击应该集中在翼和头部上面，怪鸟甩尾或做其他动作的时候可以用回避动作进行躲避和周旋。

锤和狩猎笛两个打击系武器的攻击重点自然是头部。由于锤蓄力的大地一击最后一下不容易砸到头部，一般攻击也都使用蓄力的2连攻击。狩猎笛的主要攻击方法就是对准头部按△键攻击。头部气绝值积累到100后会造成眩晕，可以有较长一段的攻击时间。

弹属性武器主要攻击部位也是头部，弓一般选用蓄力为连射的，弩使用通常弹。和怪鸟周旋的距离在3-4个身位最佳。



道具应对方案

音爆弹：因为怪鸟的耳朵很大，对声音也比较敏感。使用音爆弹之后会陷入一阵耳鸣眩晕状态，这是非常好的攻击机会。不过在状态结束之后怪鸟直接变怒的状态。此外，彻甲榴弹击中后也会有相同效果。在怒了之后使用音爆弹就无效了。

闪光玉：怪鸟中了闪光玉之后基本上就是原地打转或者威吓。

麻痹陷阱/落穴：一般捕捉的时候才用到，打怪鸟还不用这么破费。

其实怪鸟是非常简单的，新手刚开始玩的时候可以使用上面一些道具，随着时间也要逐渐摆脱。不然道具用太多了，以后的怪物在道具使用的分配上会有很大问题的。



素材相关

怪鸟素材（下位）：怪鸟の鳞、怪鸟の甲壳、怪鸟の耳、巨大なクチバシ、怪鸟の翼膜

怪鸟素材（上位）：怪鸟の上鳞、怪鸟の坚壳、怪鸟の地狱耳、立派なクチバシ

青怪鸟素材（下位）：青怪鸟の鳞、青怪鸟の甲壳、巨大なクチバシ、怪鸟の耳

青怪鸟素材（上位）：青怪鸟の上鳞、青怪鸟の坚壳、立派なクチバシ、怪鸟の翼膜、怪鸟の地狱耳

其中怪鸟の耳需要破耳，获得几率会大很多。除此之外，对怪鸟使用音爆弹后还会有掉落物，这些掉落物有怪鸟の鳞、怪鸟の耳、怪鸟の地狱耳（上位）、龙のナミダ（精算）、龙の大粒ナミダ（上位精算）。

资料：猫技能组列表

技能1	技能2	技能3
招きネコの幸运	ネコの防御术【小】	ネコの投掷术
招きネコの激运	招きネコの幸运	ネコの吹奏术
招きネコの激运	ネコの暴れ击ち	ネコの投掷术
ネコの秘境探索术	ネコの起上がり术【大】	ネコのツタ登りの超人
ネコの秘境探索术	ネコの特殊攻击术	ネコの道具俭约术
ネコのはじかれ上手	ネコの起上がり术【小】	ネコの吹奏术
ネコのはじかれ上手	ネコの解体术【小】	ネコの解体の铁人
ネコの医疗术	ネコの调合术【小】	ネコの拳斗术
ネコの医疗术	ネコの火药术	ネコの解体の铁人

ネコの解体术【小】	ネコの调合术【大】	ネコの起上がり术【小】
ネコの解体术【小】	ネコのはじかれ上手	ネコの交涉术
ネコの解体术【大】	ネコの采取术	ネコのカリスマ
ネコの解体术【大】	ネコの食事术	ネコの运搬の铁人
ネコの解体术【大】	ネコの火药术	ネコの调理术
ネコの起上がり术【大】	ネコの体术【大】	ネコの拳斗术
ネコの起上がり术【大】	ネコの运搬の超人	ネコの调理术
ネコの调合术【大】	ネコの暴れ击ち	ネコの钝器殴打打
ネコの防御术【大】	ネコの火药术	ネコの胆力
ネコの体术【大】	ネコの医疗术	ネコの弱いの来い!
ネコの采取术	ネコの换算术	ネコの气球召唤术
ネコの火事场力	ネコの道具俭约术	ネコのツタ登りの超人
ネコの运搬の超人	ネコの射击术	ネコの调合术【小】
ネコの射击术	ネコの暴れ击ち	ネコの火事场力
ネコの逃走术	ネコの食事术	ネコの气球召唤术
ネコの换算术	ネコの体术【小】	ネコのツタ登りの铁人
ネコの特殊攻击术	ネコの体术【大】	ネコのカリスマ
ネコの弱いの来い!	ネコの防御术【大】	ネコのツタ登りの铁人

下载特典可出现的技能组		
ネコの采取术	ネコのツタ登りの超人	ネコのツタ登りの铁人
ネコの弱いの来い!	ネコの逃走术	ネコの交涉术
ネコの防御术【大】	ネコの防御术【小】	ネコの体术【小】
ネコの特殊攻击术	ネコの换算术	ネコの胆力
ネコの调合术【大】	ネコの射击术	ネコの钝器殴打打
招きネコの激运	招きネコの幸运	ネコの吹奏术



狩人画廊



勇者斗恶龙王国

DRAGON QUEST KINGDOM

Vol.08

和FF专栏一样，《勇者斗恶龙王国》是针对Square-Enix旗下另外一部名作进行研究与讨论的专栏，希望大家能够在这里有所收获。

文责/三问书屋

经历了10多年辉煌和繁华之后的无奈与忧思，《勇者斗恶龙》系列来到了命运转折的十字路口。PS版的7代虽然创造了日本国内414万销量的记录，但是DQ8的制作在2000年之后一度陷入半停顿状态。显然7代的3D化"保留传统"的结果并不受玩家们好评，Q版形象的纸片人和充满马赛克的3D背景除了"粗糙"之外并不能给大家带回多少创新的感觉。这个引擎也只是拿来复刻了一遍DQ4，之后就没有再使用过，后来推出的PS版DQM又回到了2D的路线。



在完全3D的卡通世界中构建的全新之作

但是，当游戏界进入21世纪之后，原先被人们看作是定局和业界发展不可改变方向的东西，都在一夜之间被彻底颠覆了。Square在PS系主机上以丰富的CG表现而走红了5年之后，雄心勃勃地进军电影业，但是由外行编剧、故事中体现不出一点FF元素的电影版《最终幻想：灵魂深处》在遭到游戏玩家和电影评论家两方面的恶评之后被归类为失败之作，Square也因此遭遇了前所未有的困境。在那几年发生了两件大事：FF生父坂口博信在辞去Square副社长的职位之后离开公司单独成立了Mistwalker；Square与Enix合并。当时许多人都认为这两个本来应该老死不相往来的RPG制作商凑在一起是在日本游戏市场不景气的时候被迫采取的互相取暖的行为，但是随着后来DQ8宣布制作并且放出开发中的游戏画面，并且更换游戏制作小组的时候，人们才相信这对欢喜冤家终于走到了一起。Square Enix经过重新整合，原先的开发小组依旧担任自己的游戏，而DQ8的制作则交给了在业界为SCE等大公司制作游戏而已经小有名气的Level 5，游戏的引擎采用了与《暗黑编年史》一样的卡通渲染，就这样，一个崭新的DQ出现在世人面前。

2004年11月27日，在游戏画面公布经过近2年，历经无数轰炸式宣传之后，《勇者斗恶龙VIII 天空、大地、海洋与被诅咒的公主》（史上最长副标题……汗）终于发售了。说实在的，这个游戏的故事真得很无厘头。许多人初见"被诅咒的公主"这个标题，都会立刻联想到白雪公主或者睡美人这样的故事，谁料

公主被充满野心的魔法师变成了一匹白马，而公主的父亲——老国王也被变成了那美克星人一样的怪物（没办法，都是鸟山明画的，而且怎么看怎么像龙珠里的角色）。而主人公则是那个王国的卫兵，出于对国家的忠心，为了帮助国王和公主而踏上了旅程，结果在冒险的时候发现了事件的内幕——暗黑邪神复活计划。为了拯救世界顺便消除国王和公主身上的诅咒，我们的战士们必须把暗黑邪神打倒才行……

DQ8的游戏画面与前代相比，有了三级跳式的飞跃。从地图到人物都是真3D的，而且是正常比例的造型，不再是Q版了。卡通渲染的效果使鸟山明的创作精髓从宣传海报走到了游戏中。当游戏里的一切都像动画片一样壮观的时候，不知道各位玩家心中会是一种什么样的感觉。

以前的DQ一直是以“战斗看不见主人公”而著称的，然而8代的变革使人觉得Enix确实和Square合并了（笑）。在战斗的时候，我方人物在出手的时候都有特写镜头，敌我双方的动作更具真实感，看上去就和7代之后的FF一样。但是仔细看看的话，游戏里又体现着DQ自己的风格（比如说战斗开始的时候敌人依旧是正面出现在画面里的）。许多敌人和我方角色的动作滑稽可笑，令人忍俊不禁。这些都是人们在初玩DQ8的时候留下的第一印象。

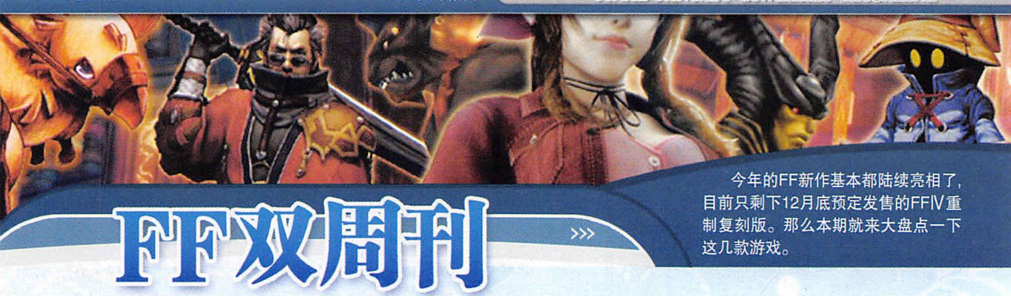
结合了许多其他同种类游戏的DQ8在日本本土取得了巨大成功，在一年之内卖出了377万，在PS2时代日本的RPG游戏市场中，算得上相当不错的成绩了。在2005年底，DQ8又推出了海外版，由于鸟山明的《龙珠》已经在欧美广为人知，所以这次的DQ比以前更加受到西方人的重视，日本方面也干脆把DQ的名字直接搬了过去,不再使用以前的“Dragon Warriors”。这是DQ以Dragon Quest的名义首次和西方玩家正式见面，日版中冗长的副标题改成了“The Journey of the Cursed King”（被诅咒的国王之旅）。虽然听起来弱了一点，但是和游戏本身倒是挺符合的。欧美版的DQ8最大的特征就是游戏从操作界面到表现手段都做了彻底的更新，人物状态的菜单中出现了角色的头像，这与FF等游戏是相同的，而游戏的过场动画部分出现了英语的语音，DQ的角色终于能够“说人话”了。游戏的整个“英化”工作一丝不苟，许多地方采用了以前DW中类似文言文的古代英语，不同性格的人还带有明显的地方口音，做得就像制作电影一样敬业。





总的来说，DQ8突破了系列以前的种种局限，开创了新时代DQ的大好局面。《勇者斗恶龙》这个金字招牌在不景气的日本游戏市场得到了相当高的评价，广大DQ粉丝们能够在已经不再纯真的游戏世界被这样的游戏感动，又一次找回了当初的感觉。Level 5也因为这部出色的作品而成为炙手可热的业界新星。也许一些偏爱老DQ的玩家们一时间不好接受，但是这种进步毕竟得到了大多数人的认可，海内外众多不同口味的电玩媒体给出的一致好评就是证据。

媒体	评分/满分
1up.com	8.9/10
杂志Edge	8 of 10
周刊Fami通	39/40
GameSpot.com	9/10
IGN.com	9/10
Play Magazine	10/10
World-Gaming.com	9.2/10
X-Play	5/5
Metacritic	90/100
PSM3	90/100



FF双周刊

今年的FF新作基本都陆续亮相了，目前只剩下12月底预定发售的FFⅣ重制复刻版。那么本期就来大盘点一下这几款游戏。

2007年时值FF系列诞生20周年之际，株式会社SQUARE ENIX为纪念这块金子招牌带给自身的诸多价值和荣誉，特意推出了不敢说后无来者、但起码前无古人的FF作品豪华9连发！（重新包装的廉价版及网络游戏FFⅪ的最新资料片未算入在内）作为已经足以影响业界格局变化的巨鳄级软件，FF系列正统篇的每一代开发费用都相当惊人，投入的人力物力也绝非《圣剑传说》、《前线任务》等社内其它二流系列可以相提并论的，所以上世纪早些时候的正统续作间隔的发售周期都比较长，FFⅥ和FFⅦ前后的周期甚至达到了近3年之久（这段期间也有游戏主机由SFC王朝更新易主过渡至PS时代的客观因素）。直到从1999年情人节的FFⅧ开始，续作的发售时间才逐渐稳定下来，总体上保持着一年一部不紧不慢的推出速度。

廉价版游戏

在游戏名称的后面标注“the best”的光盘是官方推出的廉价版。通常一个游戏在销售一段时间后，官方就会进行降价促销，而这种专门的低价促销品则会被重新包装，并冠以“the best”的称呼。一般价格为2800日元左右，折合人民币大约在180~210元之间。

而到了任天堂凭借NDS一统江湖试图再建王朝的时期，掌机市场连续两个年头超越家用机份额，冠冕堂皇成为了当之无愧的印钞机。SQUARE ENIX当然也想从中分一杯羹，所以今年多达9部的FF新作阵容里有8部都是面向掌机平台，大力重视的程度可想而知。



作品名称	对应平台	游戏类型	发售日期
FF	PSP	RPG	04/19
FFⅫ 归来之翼	NDS	RPG	04/26
FFT 狮子战争	PSP	S・RPG	05/10
FF Ⅱ	PSP	RPG	06/07
FFⅫ 国际版	PS2	RPG	08/09
FFCC 命运指轮	NDS	A・RPG	08/23
危机核心 FFⅦ	PSP	A・RPG	09/13
FFTA2 封穴的魔法书	NDS	S・RPG	10/25
FFⅣ	NDS	RPG	12/20

从上面的表格中可以看出，除了惟一的一款家用机PS2上的FFⅫ国际版以外，PSP和NDS平台各占据4个席位平分秋色，表象上SQUARE ENIX在掌机领域对待索尼和任天堂的态度似乎做到了一碗水端平。不过真实的情况是，不仅仅局限于FF系列，对应NDS平台上的悉数游戏，全部都委托给第3方外包公司代为打理；而PSP平台上的原创新作，像是CCFFⅦ则完全由社内的实力开发组负责制作。这就解释了今年发售的FF作品虽然数量庞大，可游戏品质却显得参差不齐的缘故。



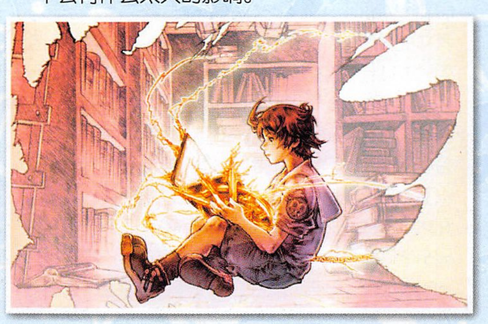
复刻的经典作品这回先略过暂且不提，来总结一下4款FF新作的诚意。

首先登台的是以FF Ⅻ续篇身份推出的《归来之翼》，首周销量一举突破了30万份。虽说FF Ⅻ的本土销量落下了毁誉参半的口实，可玩家还是从作品中领略到了松野泰己作为集原案、剧本及监修于一身所散发出来的独特人格魄力。比对《归来之翼》，受限于平台机能和卡带容量的不足，在NDS上无法还原出本篇3D化的真实比例，因此转而采用了讨好低龄玩家的Q版卡通形象，这在一定程度上令游戏与原著风格之间显得有些不伦不类，FF Ⅻ里着重体现出来的沧桑感大打折扣。同时，官方仍然将游戏类型定义为RPG，但实际上，为了刻意强调NDS触摸屏的优势，游戏玩法改变成非常类似之前才刚发售的失败作《圣剑传说 玛娜英雄》的RTS（Real-Time Strategy，即时战略）方式。把在欧美地区拥有极高人气的类型，照葫芦画瓢搬到日式游戏中去的效果如何，则是仁者见仁、智者见智的老生常谈了。

接下来出场的是作为水晶编年史系列最新篇章的《命运指轮》，首周出货25万消化掉17万，算是个比较中规中矩不错的成绩。这部系列目前只出了两作，知名度还不是很高，不过相较于SQUARE ENIX另外的动作类游戏诸如《龙背上的骑兵》等，在打击力度上的爽快感要远胜过一筹，尽管其实两者都是外包给别社的作品。舍弃掉FF系列经典的飞空艇、陆行鸟、召唤兽等招牌元素，换来了更为便捷和流畅的战斗系统，但游戏在剧情内涵的表现上却相当苍白，过分突出由解谜成功后所带来的成就感。机关的设定其实很简单，一点都不难，倒不是说机关简单些不好，而是觉得机关在这里显得多余了。特别是需要魔法师或者弓箭手或者炼金术师的机关，如果是隐藏的道具，用这些机关还没话说，让玩家入手难一点；流程上需要这些机关就总觉得不爽，要换个人来开机关，特别是炼金术师的机关开起来又麻烦，严重影响游戏进行。

紧接着担负保驾护航新型号PSP使命而华丽降临的是《危机核心》，首日销量就轻松达到35万，打破了NDS版FF Ⅲ首日约33万套的掌机FF首日最高销量记录，在PSP游戏中仅次于《怪物猎人便携版2》首日51万套的记录，并且不出意料地成功带动起新型号PSP的硬件销量扶摇直上。游戏的剧情说实话，比较不满——FF Ⅶ之前作品里面没有说清楚的事情，CC里面一样没有进行更多的说明，反而引出了一个新的G计划；相反本身贯穿整个FF Ⅶ世界观的杰诺瓦计划，在本作中反而成了黑历史一样的存在，最后的出现也让人感到非常的突兀。这次的音乐简直不用心到了极点，尤其是战斗音乐实在是太单调了，到后来做任务的时候我都把耳机取下来直接用外放了；只有当完全看剧情的时候才会戴上耳机，毕竟耳朵需要休息，一直戴耳机听这些音乐的话肯定会疯掉的。

最后现身的是《封穴的魔法书》，首日销量约10万。在FFT发行十年、FFTA发行四年之后，FFTA2以全新的姿态登陆NDS，重新描绘了一个更加丰富多彩的伊瓦利斯大陆。游戏保留了系列一贯的特点--大量职业衍生出的缤纷技能令人目不暇接，法律规则的导入则给战斗系统带来了新的亮点，而音乐方面更是由崎元仁大师演绎得无可挑剔。不过大概是离职的前制作人松野泰己没有参与开发的原因，本作在细节上有一些不尽如人意的地方。过分细分的职业太过于冗长和繁琐，法律规则的变动却给游戏过程带来了新的硬伤，给我方施加的种种苛刻条件毫无缘由地徒增了战斗的难度，流畅性大为降低，当然不遵守法律也不会有什么太大的影响。





脑锻炼风暴的兴起跟传统类型游戏的日渐没落可以说不无关系，更多的厂商现在也开始追随着任天堂的步伐，开发出各种各样的益智类软件。

脑锻炼教室Vol.02

随着生活节奏地加快，人们工作学习的压力日益俱增，游戏业界也跟着步入了“后大作”时代：许多上班族都已经对那些剧情冗长、系统繁琐，需要花很长时间才能通关的“大作”产生审美疲劳感，经过一天的劳累之后很难有精力投入进游戏当中的“战斗”，抵触的情绪也在逐渐累积，反倒是像“脑白金”（《脑锻炼》和《大脑世纪》等同类型软件在国内的通俗叫法）、《瓦里奥制造》、《摸摸耀西》等这样的“轻松5分钟”系列游戏，越来越受到大众的欢迎。



首先，它们所占用的时间不多，完全可以利用工作之余的间歇放松一下；其次，游戏轻松易懂谁都可以很快地上手，通过简单的操作却能够给人带来不小的快感；最后，内容具有一定挑战性，吸引人反复挑战自我的极限，转换思维达到促进大脑的健康。“脑白金”作为其中的代表作，并不是像很多人想当然中诸如“1+1=2”之类的小学生问答游戏。就以颜色挑战为例，游戏提问时，会把“红色”两个字写成蓝色，如果不经过短暂的思考，许多人都会直接喊出红色，而题目是问看到的颜色，所以正确的答案应该是“蓝色”。要在极短的时间内又快并准确地回答出问题是有一定难度的，另外游戏还具有极其精准的语音识别及手写识别机能，不用按键输入，用语音抢答的方式就能回答。这些新颖的游戏方式也能吸引大批平时不怎么玩游戏的群体，对于他们来说，直接用口说出来或者拿笔写下来回答问题，显然比输入一长串复杂的按键要轻松许多，但获得的成就感是相同的。无论任何人都能觉得很有趣，购买者并不局限于“玩家”这个范畴内，所以销量才可以达到如此之高；相比之下，所谓的传统“大作”就只能卖给“粉丝”了。

川岛隆太教授对人脑很有研究，这位著名的神经学家发现：当人正在集中注意力解答一道单独的题目时，其脑部仅有一部分受到了刺激；而在解答一连串的问题系列时，人的脑部就犹如被点亮的圣诞树一般，各个部分都会异常地活跃起来。

也许大家有所不知，这位东京大学教授曾经是一位彻头彻尾的“游戏黑”（黑即代表反对），他曾多次公开撰文和发表演讲，一一列举电子游戏对人脑的危害。在2001年接受《观察家报》（The Observer）采访时，川岛教授说道：“我们的下一代面临一个很大的问题——电脑游戏，这一危害是前所未有的。”这些问题包括越来越多的儿童缺乏最基本的是非分辨力，并且变得愈加暴力。

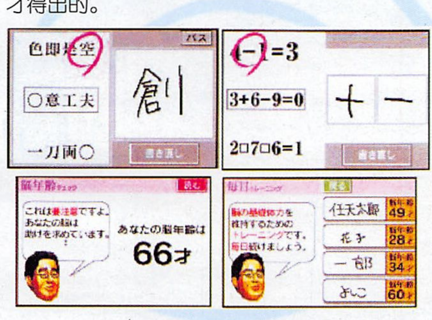
但即便他是游戏黑，任天堂还是找到此人开发了一系列的“健脑软件”。这些并非是传统的游戏类型，它们是用来锻炼大脑的，不需要用到任何按键。那么这位曾经的游戏黑是如何看待“脑白金”的呢？通过右页的这篇访谈，你或许能略知一二。



游戏黑成就脑白金

——你如何向那些从未听说过"智力年龄"的普通大众解释这一术语概念?

川岛: 智力年龄（mental age）是通过对某特殊年龄段人群的预期平均认知水平进行计算而得来。举个例子，如果你对一群健康人进行世代研究（cohort study，指针对一群健康者，根据其危险因子的暴露量不同分成不同的世代，再加以追踪这些世代群日后的发病情形），你会发现人体记忆功能的衰退与年龄有直接关系，这是由于人类正常的老化作用造成。通过计算，你还可以得出年龄与测试得出的记忆分数之间的一条回归线，并进一步测算出特殊年龄组的预期平均记忆能力。然后，根据得出的衰退数据，我们即可发现人类的记忆功能与测试分数一般来说处于同一水平的。至于游戏中所计算出来的智力年龄，是综合了多方面的认知测试才得出的。



——当人们在玩这些脑力游戏时，人脑到底是处于怎样一种运作状态?

川岛: 在开发这些游戏期间，我们采用了近红外线光谱分析。通过这一先进技术，我们可以证明：当人们在玩这些游戏的时候，人脑两半球的前额叶皮质区都处于异常活跃的状态中。

——脑力训练系列获得了巨大的成功，对此你有什么看法？你料到了会如此受欢迎吗?

川岛: 比起游戏的成功，我出版的两本头脑训练书籍也都各卖出了一百多万本，因此我清楚地知道，头脑训练在日本已成为一种社会潮流。所以对于游戏的成功，我并没感到惊讶！

——如果人们坚持不懈地做这些头脑训练游戏，他们究竟能具体获得什么样的提高?

川岛: 我们希望它能增强人们的记忆能力，对自身以外事务的兴趣，以及自信心。值得一提的是，我们认为脑白金游戏不仅被用于头脑训练，还应该作为一种维系家庭成员与朋友关系的纽带。要知道，一块卡带可供四人同乐，游戏的基本内容也非常简单，不管是小孩、成年人、还是老年人，都能够轻松游戏，然后大家还可以将自己的成绩拿出来互相比较。我们发现，在日本已经有许多家庭因为购买了脑白金游戏，开始了更多的交流。

——你在公共场合（比如地铁上）看过有人玩脑白金游戏吗？当时你的感觉如何?

川岛: 当然看过。我的感觉很不好，因为游戏中会经常出现我那张多边形脸，也许有人会认出我就是游戏中的那个家伙！（—0—）

——你对脑白金在欧美市场的前景怎么看?

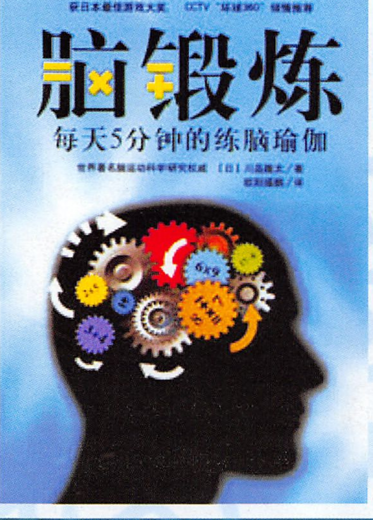
川岛: 脑白金是否能在日本以外的地区成功，确实是一个非常有趣的问题，这些地区之间存在很大的文化差异。

——难道日语版与英文版有什么不一样的地方吗?

川岛: 是一样的。

——你对英文版有何看法？你更喜欢哪一个版本?

川岛: 嗯，我应该说翻译得相当不错，两个版本我都非常喜欢！



←川岛隆太教授出版的两本图书之一，已经被翻译成中文引入国内，有兴趣的同学不妨去书店找找看。



文/月莺

各位亲爱的读者们，我是月莺，各位黄金周过得愉快吗？这一期我难得跑回来玩一下，谢谢大家支持（翔武：这栏目以后你也未必跑得掉吧）。最近说到高达自然不能不提到最新放映的《高达OO》，那么我们这期黑历史就来调侃一下这部新作。

黑历史的机库

存在于西元2307年的高达——GN-001 它的利剑将要在星辰刻下新的历史

GN-001能天使高达是民间武装组织“天人”(Celestial Being)所拥有的数台高达中的一台。机体中央搭载了GN粒子发生装置，能够产生GN粒子，因此自身能量接近于无限。借助GN粒子的作用，成功实现该机体令人惊异的机动性能。而且，通过在空间内放出GN粒子，能够引起电波妨害，使得通信以及通常的雷达监测受到干扰而无法使用，可以看出这些“超便利”的特性都是为了方便高达对付各国大军。 在西元2307年首先出场能天使高达，第一个任务就是去教训了AEU开发的新型机体。该机驾驶员是男一号刹那·F·清英，所以该机自然也就是第一主角机了。本机除了GN粒子带来的超级便利的各种好处之外，最大的特征就是白刃战很强，固定武装是7把特性不同的剑，到第三话为止已经出现了2把，这7把剑资料如下：

1、GN Long Blade
2、GN Short Blade

GN Long Blade是装备在机体的左腰，而GN Short Blade装备在右腰。通过刀刃被GN粒子所包裹可发挥惊人的切断能力。这两把剑在能天使高达的7把剑之中开发时间花费得最久。

3、GN Sword

能天使高达的主武器，装备在机体的右臂。在7把剑之中这把体积最大，刀刃比能天使高达的手臂还长。虽然破坏力相当高，但是也有因为体积过于巨大无法使用的情况。除了作为剑使用之外，通过变形为步枪模式也可以作为远程武器使用。GN Beam的破坏力极高，地球各国军队都没有有效的防御手段。

4、GN Beam Saber

装备在能天使高达双肩的剑。自肩拔下则现出GN粒子构成的光束刀刃，并非实体剑。Beam Saber拥有很高的威力，但是缺点不是没有，由于大气状况和光束扩散措施等，会让该剑的威力下降。光束剑作为MS的次世代武装，地球各国都积极进行开发，但是成功投入实战的也就只有天人。

5、GN Beam Dagger

装备在能天使高达腰部的剑。基本系统和GN Beam Saber相同，并不是实剑而是射出光束的刀刃，在第三话拔出来时又吓了可怜的地球人一跳。与Saber相比，通过缩短光束刃，调整成难以扩散。刹那能活用其性能，将其投向远处的敌人以及近身突刺。

6、GN Vulcan

内藏在能天使高达双臂的小型炮。GN Sword的步枪模式虽然威力很高，但由于需要很多变形动作，并不能瞬间作出反应。为此特地将本武器内藏在臂部。这武器威力较低，目的限定于牵制等方面，不过由于可以连射，所以对于没有E Carbon制装甲的通常兵器来说还是具备相当的威胁。



7、GN Shield

拥有高强度的E Carbon制护盾。现今地球各国所使用的MS的武装里，并没有可以破坏这块盾牌的武器。

机体资料	
机体编号	GN-001
机体代号	能天使高达
出现作品	机动战士高达OO
机体类型	剑击专用MS
制造商	不明
所属	民间武装组织“天人”
初次配备	西元2307年
内部环境	
全高	18.3米
本体重量	57.2吨
装备及设计特征	
固定武装：	机体配备的7把剑
远程武器：	7把剑中的GN Sword

黑历史的真相

回归现实纪元的《机动战士高达OO》
月莺和翔武的《高达OO》杂谈会

剧情简介：西历2307年。由于化石燃料的枯竭，人类找到了全新形式的能源——由3条巨大的轨道式升降梯所组成的巨型太阳光发电系统。然而，能够分享这一能源的，只能是世界上的一部分大国及其大型同盟国。拥有3条巨大的轨道式升降梯的3个超级大国及其联盟：以美利坚合众国为中心的“UNICORN”（国联），以中国、俄罗斯、印度为中心的“人类革命联盟”，以及以欧洲为中心的“AEU”。各大超级国家联盟为了各自的威信和繁荣，开展了庞大的争霸游戏。是的，即使历史的车轮驶入了24世纪，人类依然保持着四分五裂的状态。在这个战争终日不绝的世界，一个宣称“以武力灭绝战争”的私人武装组织出现了。拥有机动战士“高达”的他们，名为天人（Celestial Being）组织。凭借高达的巨大力量，他们对战争开展武力介入。

关于和现实世界的牵连

月莺：终于等到高达新作的公映了呢！广大高达迷兴奋不已，而且这次居然采用了公历，那个世界不可避免地将和现在有所牵连。

翔武：嗯，似乎是要映射现实世界中的一些事情。

月莺：那不少人要高兴一下了，这方面不多说。咱们说机体，人革联的机体也是很重型的风格，AEU和国联的机体在前三话里被能天使高达严重虐待，只有人革联的重型机差点单手碾爆了能天使高达的头部。

翔武：可惜厚重装甲机器不是我喜欢的，蓍子倒是对这类机体情有独钟。

月莺：我觉得重型机体相当有俄罗斯的味道，相信之后各国各具特色的机体都值得期待。

关于高达W和高达OO的神似之处

月莺：从高达OO播放开始，就出现了“高达OO就是照抄高达W嘛！”“两个作品很多相似之处啊！”等这些反映。

翔武：这也是正常，因为的确有相似之处，特别是那个主角，也是塑造成希罗一般的无口少年，似乎比希罗更迷茫些。某部高达也像飞翼。

月莺：完全同意，刹那在精神上和西罗差很远，倒是有飞鸟味道。而且这次开场也是和W一样来自独立武装组织。

翔武：对啊！然后在第一话开始就出现了不攻击敌机驾驶舱的慈善行为，这是一般战争发展到后期的所为。不过在第二话开始后又不这么做了，否则这战斗还打什么劲啊。

月莺：这完全是展示凌驾于地球之上的机体性能吧？这次和W类似就是高达性能比地球MS杰出许多，在OO里高出2个时代，这未免有些太欺负人吧？

翔武：简直就没有任何对抗性可言了，就是单方面虐待而已，W里面机体也只是材料结实一些。但是OO中似乎高达性能更全面的超出地球MS性能。

月莺：希望不要出现W里面一机对抗一千机的场面才好。这次为了提供各种单独作战的便利，出现了比米诺夫斯基粒子更强悍的GN粒子，GN粒子已经能干扰全部通信了。

翔武：看起来小学手工的纸电话又有用武之地了（笑）。

月莺：呵呵，这就太夸张了。天人这个组织简直就是得到了外星人的技术一般，所以要等待精彩的战斗只有等中期地球能够偷取技术或者研发出更强的机体了。只有两个高超的棋手才能下出好局。

翔武：迷茫的主角是反叛的基本条件，不过这基本又快变偶像剧了。



POCKET STADIUM

口袋竞技场

这个版块是为了让大家了解游戏中的体育世界而诞生的，喜欢运动的朋友请不要错过。

实况足球发展史

或许是SFC上实况的成功刺激了KONAMI，于是开发实况部门从大阪的KCEO移到了东京的KCET,加上此时索尼的PS主机也如火如荼的上市了,借助PS强大的机能，实况中的球员在场上也从“纸片人”变成“完人”,游戏的系统也得到了完全的革新。今日实况系列的操作方式基本上就是在那时形成的,很多熟悉的操作在当时也是历经无数次实验才完美地呈现在玩家的面前,KONAMI对实况系列可谓是用心良苦。就让我们仔细看看实况PS系主机上发展至今的历程吧。

J. League实况Winning Eleven（J联盟实况胜利十一人）

平台　PS
发售时间　1995年7月21日

95年7月21日，这是一个应该被所有实况迷铭记的日子。在这一天，实况的全新作品在索尼的新主机PS上发售了。为什么说是全新的呢？多亏了PS的机能，这部作品中第一次引入了3D的构架。当然，限于当时的制作能力、经验方面的不足，游戏的显示效果并不好，贴图几乎没有，球员们就像用彩色积木搭起来的玩具人，场景极为粗糙，但是这是3D的，球员是“完整的人”而不是“纸片人”。不过在球队上没有什么新增内容，实名方面和前作一样，很多球星都需要“匿名”去比赛。



现在看来，引入3D构架可以说是一个革新，也可以说是一个试验。幸运的是，试验成功了。

World Soccer Winning Eleven（世界足球胜利十一人）

平台　PS
发售时间　1996年3月15日



本作是对应J联盟版的世界版实况，但是从本质上并没有什么太多的变化，基本上延续了《J. League实况Winning Eleven》的系统和设定。直传球在本作中相对进化了一些，但并不完美。不过战术的概念第一次被引入，比赛时玩家不能再像以前一样一个人带着球横冲直撞了。当然，战术系统在本作中并不完善，但这是一个先河，为日后的作品打下了基础，对于一个想开发极致足球游戏的厂商来说，创新是必不可少的，当时KONAMI的决心可见一班。

J. League实况Winning Eleven'97（J联盟胜利十一人97）

平台　PS
发售时间　1996年11月22日



或许是因为KONAMI对PS机能的进一步熟悉加上自社开发能力的提升，本作在画面上有了长足的进步，“积木球员”的棱角细腻了一些，在球场上的动作也流畅了很多，但是游戏系统的本身并没有长足的进步，也没有什么新的要素加入。

World Soccer Winning Eleven97
（世界足球胜利十一人97）

平台　　PS
发售时间　1997年6月5日

游戏的画面与流畅度又进化了一些，球员可以说基本上彻底告别了"积木造型"，动作也更加合理。或许是KONAMI为了加强游戏的爽快性，直塞球在本作中有些不合理，很容易就能撕开对方的防线，而且射门的威力过大，在禁区线上射门，力量只要不是过大基本上都能进。球员在带球时的不合理极为明显，动作有些灵巧过头，经常直线向前冲就能前进个几十米。所以本作在平衡性上不尽如人意，不过实况系列的操作方式在本作中基本上确定下来：长传、短传、直塞、



射门。所以本作的平衡性虽然欠缺不少，但“WE”这个名字基本上是确定下来了。

J. League实况Winning Eleven3
（J联盟胜利十一人3）

平台　　PS
发售时间　1997年12月11日

一部里程碑似的作品。“WE’这个名字终于确定下来了。游戏的画面有了进一步的提升，球员完全摆脱了积木造型，整体效果也有了很大的改观。尤其是在比赛的对抗程度上，比之前的作品要激烈上不少，一个球员独自带球前冲的时代一去不复返了。要想进球就需要更多的配合，拼抢的激烈程度提升了很多，越来越接近真实的比赛。但是在带球方面还是有些欠缺，人球分离的感觉还不到位。直塞球和射门在本作中得到了比较完美的进化，不像上一代作品基本上靠这两点就能取胜。



WE3 WORlD CUP FRANCE98
（WE3 法国世界杯98）

平台　　PS
发售时间　1998年5月28日

为了迎接98年法国世界杯，KONAMI推出了这款作品。世界杯模式中基本上是按照法国世界杯中的球队进行的设定，在实名方面也有了较大的进步，但是一些明星球员的名字还是“原创的”。不过在本作中KONAMI加入了“明星强化设定”，一些明星球员在同样的情况下明显要比普通球员强上不少，这也是为日后《WE》系列中明星球员在特殊动作等方面有着特殊表现打下了伏笔。玩家可以真实地感受到明星球员在场上与众不同的球技、速度等。

伊瓦利斯大陆上



填补空白的人，请告诉我你的名字。在金夏之月20日我开始了不可思议的冒险——已经暑假了啊。

在老师漫长的问候结束后，暑假在等着我们。还没有预定要做什么，只是觉得心中一片火热。

金夏之月20日，晴。路索在图书馆发现了一本旧书。

填补空白的人，请告诉我你的名字……

在空白的书页上，刻下了新的冒险的一页。

填补空白的人，请告诉我你的名字。

向白银的骑士立下你的誓言。

这样你就可以得到莫大的守护。

一生难忘的故事，从这一本书开始。

游戏名称	对应平台	发售日
最终幻想战略版	PS	1997/06/20
FFTA	GBA	2003/02/14
FFT~狮子战争	PSP	2007/05/10
FFTA2~封穴的魔法书	NDS	2007/10/25

NDS	SQUARE ENIX	2007年10月25日
	S·RPG	1-2人/5040日元
最终幻想战略版A2 封穴的魔法书		1Gb

揭开魔法书崭新的一页

今年不仅是FFⅦ发售10周年的纪念，同时也是外传作品FFT推出10周年的见证。作为有“游戏鬼才”之称的制作人松野泰己进入SQUARE的第一部作品，FFT以细致严谨的系统、抑扬顿挫的音乐、深厚磅礴的物语，成为日本国内历史上第一款销量突破百万大关的SLG游戏。而面向掌机平台的FFTA则是FFT进化后的形态，虽然在剧本上显得有些低龄化倾向，但经过微调后的系统更趋于平衡和完善，受到了新生代玩家的广泛好评。这次以FFTA续作身份登场的FFTA2，将再度把大家带进令人神往的伊瓦利斯大陆，体验别具一格的冒险活剧。

菜单解说



在大地图上按X键会出现系统菜单。

ユニット情报：进行人员间装备和技能等调整，最常用的指令之一。

クラン情报：工会资料，可以方便地查阅任务及工会技能。

システム：系统设置，并用来记录和读取存档。

角色信息

Lv./EXP：当前等级和经验值，后者上升到100时则升级。

HP/MP：体力和魔力。HP为0时不能战斗，使用魔法和部分特技会消耗MP。

いどう/ジャンプ/かいひ/スピード：移动力、跳跃力、回避率、速度值。

武器こうげき/ぼうぎょ：物理攻击力和防御力。

魔法のつよさ/ぼうぎょ：魔法攻击力和防御力。

装备をととのえる：调整装备的物品。

アビリティセット：调整装备的特技。

ジョブチェンジ：转职，详见后文的七大种族。

ユニットソート：按各种数值排列队伍中人物。

クランからはずす：将该角色开除出工会。



市镇场所

酒吧（パブ）：触发剧情的关键地点，尤其在接受主线任务后会出现很醒目的蓝色“！”标记，指引下一个应该去的地方。派遣队员外出完成任务时，队员跳跃的话代表十分自信，成功率90%；行走表示普通，成功率20%；跪倒则是没信心的体现，成功率5%。另外第4个选项是工会考试，通过考核能够获得不同的称号来提升对应的工会技能。交涉和技量与招募新人以及购物折扣率有关，而连系和临应则影响工会技能附加属性的高低。



商店（ショップ）：在商店购买装备时，可以按L/R键查看该装备所对应的职业。后两个新增的选项用来合成装备和卖掉素材，详见文末的合成道具一览表。

竞拍大会（オークヨップ）：每隔一年举办一次的竞拍会。只要所出的CP（工会货币）高于其他对手，就能将该领地作为自己的大本营，还能享受到最优惠的商店价格。

七大种族

FFTA系列所在的伊瓦利斯是一个多种族共存的社会。其中人口最多、分布最广的是ヒュム族（人类），身强体壮的亚人种バンガ族（邦加族）、擅长魔法的ン・モゥ族（恩莫族）、精通机工学的モーグリ族（莫古利族）也很好地融入了人类社会并被人类同化，而有森林精灵之称的ヴィエラ族（维埃拉族）却一直保持着她们的生活习惯。

与前作相比，FFTA2新增了两个种族，分别是野猪形象的シーク族（西库族）和龙女形象的グリア族（有翼族）。前者四肢发达头脑简单，后者身材娇小却勇猛好战，都是很有特色的种族。

人族

职业名称	转职条件
ソルジャ–	战士，初期职业
白魔道士	初期职业
シ–フ	盗贼，战技×1
黑魔道士	白魔法×1
弓使い	战技×1
パラディン	圣骑士，战技×3
斗士	战技×3，完成任务“斗士の心得”
忍者	盗む×4
幻术士	白魔法×2、黑魔法×4
青魔道士	黑魔法×1
狩人	狙う×3
用心棒	斗技×3,完成任务“イーストランド”
导士	白魔法×4,完成任务“おつきなネコ!?”

邦加族

职业名称	转职条件
龙骑士	战技×2,完成任务“龙骑士キュラ”
ビショップ	主教，僧技×2
ウォリアー	战士，初期职业
ホワイトモンク	僧侣，初期职业
守护骑士	斗剑技×2
グラディエ–タ–	魔剑士，战技×2
神殿骑士	祈祷×2
マスターモンク	大僧侣，战技×2、僧技×2，完成任务“バンバンガ”
炮击士	龙技×2，完成任务“ブレイヴバンガ”
トリックスタ–	欺诈师，拳技×2，完成任务“幻惑!トリックスター”

恩莫族

职业名称	转职条件
魔兽使い	完成任务“魔物の心”
时魔道士	黑魔法×5
白魔道士	初期职业
黑魔道士	初期职业
幻术士	白魔法×2、黑魔法×4
セ–ジ	贤者，あやつる×1、白魔法×2
炼金术士	幻术×2
里魔道士	时魔法×2,完成任务“ノ–ベルンモゥ”
学者	贤术×1、时魔法×1，完成任务“がくもんのススメ”

维埃拉族

职业名称	转职条件
フェンサ–	击剑手，初期职业
弓使い	初期职业
白魔道士	初期职业
スナイパ–	狙击手，狙う×2
精灵使い	白魔法×2
赤魔道士	突剑技×1、白魔法×1
アサシン	刺客，狩り×1、精灵魔法×2，完成任务“アサシンヴィス”
召唤士	精灵魔法×2
魔法剑士	赤魔法×2,完成任务“めざせ魔法剑士!”
绿魔道士	完成任务“绿の…？”

莫古利族

职业名称	转职条件
黑魔道士	初期职业
铳使い	呼び出す×1,完成任务“ゴ–グモ–グ社”
动物使い	初期职业
シ–フ	盗贼，初期职业
モ–グリナイト	骑士，呼び出す×1
曲艺士	からくり×2
からくり士	机工士，盗む×2
时魔道士	黑魔法×5
チョコボ士	陆行鸟骑士，呼び出す×2，完成任务“ポポチョコボ”
魔炮士	からくり×2、铳击×2，完成任务“炮击音とクポ声と”

西库族

职业名称	转职条件
バ–サ–カ–	战士，初期职业
レンジャ–	特种兵，初期职业
ラニスタ	角斗士，あばれる×1，完成任务“ラニスタのほこり”
ヴァイキング	维京人，サバイバル×1，完成任务“グレ–ル様だ！”



有翼族	
职业名称	转职条件
狩人	初期职业
ラプター	战士，狩り×1，完成任务“アイドルの乐器”
バスタード	破坏战士，狩り×1，完成任务“バスタード”
风水士	狩り×1，完成四连任务“风水门”

少年不可思议的旅程正式展开！

任务1 森にあらわれたモノ

◆**胜利条件**：打倒クレスタ！

◆**法律规则**：禁止远程武器

熟悉操作的教学关，但hard难度下不好好应对的话也有全灭的可能。希德目前暂时是不可操作的guest角色，因此要留意他的剩余HP量。Boss受到一定伤害后会撤退，可无视那两个杂兵集中攻击。

◆**守法奖励**：ロングボウ

◆**报酬**：250ギル、ジケット铅×2、ファランの花粉×2

◆**AP点数**：80

◆**工会点数**： 交涉+1、临应+1

任务2 守れ、チョコボ！

◆**胜利条件**：打倒全部敌人！

◆**法律规则**：禁止炎属性

先消灭较弱的野狼，这样战斗会比较有利于我方。

◆**守法奖励**：メタルナックル、シルクのローブ

◆**报酬**：1050ギル、ヘビの皮、小さなキノコ、真水

◆**AP点数**：80

◆**工会点数**：连携+1、临应+1

任务3 参上！黄色の翼

◆**胜利条件**：打倒全部敌人！

◆**法律规则**：禁止冷气属性

注意敌方远程攻击型的黑魔和弓手，跟在希德的后面集中火力依次解决掉即可。

◆**守法奖励**：バロング、アイアンヘルム、目药

◆**报酬**：1750ギル、ラミアのウロコ、药针、土の石

◆**AP点数**：80

◆**工会点数**：连携+1、交涉+1

任务4 トマト、トマト

◆**胜利条件**：打倒全部敌人！

◆**法律规则**：禁止雷属性

女主角阿德鲁作为guest角色首次参战，她的HP不算高，应该优先保护。

◆**守法奖励**：ガラスの铠、バトルブーツ、ハイポーション

◆**报酬**：560ギル、斗气のかけら、ふつうの绢丝、ウサギの毛皮

◆**AP点数**：80

◆**工会点数**：连携+2、临应+2

任务5 手配书No.2

◆**胜利条件**：讨伐赏金怪物ウゴール！

◆**法律规则**：禁止回复MP

无视杂兵，直接击倒头目ウゴール后过关。

◆**守法奖励**：サムソンの剑、ラウンドシールド、毒消し

◆**报酬**：1650ギル、いやしの水、圣の石、ゲッコーの木材

◆**AP点数**：80

◆**工会点数**：连携+3

任务6 手配书No.3

◆**胜利条件**：讨伐赏金怪物ギルムント！

◆**法律规则**：禁止炎属性

这场战斗的难度颇高，前提是hard难度下从未接过支线任务的话。Boss黄金龙会不断给敌方施加攻击力上升的状态，死人很正常要及时复活。采取各个击破的消耗战，把黄金龙留到最后单独对付。（露琪获胜后首次换来两个MVP -_,-）

◆**守法奖励**：ライジングサン、サークレット、やまびこ草

◆**报酬**：1330ギル、あまい果实、雷の石、

良质の毛皮

◆**AP点数：** 80

◆**工会点数：** 连携+3

任务7 火の用心！

◆**胜利条件：** 打倒全部敌人！

◆**法律规则：** 禁止回复MP

留心炸弹怪濒死时会使用自爆，其它无难点。

◆**守法奖励：** エナジーメイス、ブロンズアーマー、目药

◆**报酬：** 2870ギル、白金、アガチス树、あやしいキノコ

◆**AP点数：** 80

◆**工会点数：** 连携+2、临应+2

任务8 ジングパール解禁

◆**胜利条件：** 打倒流沙のヌシ！

◆**法律规则：** 禁止恩莫族主动技能

本关可以说是至今为止遇到最艰难的一场战斗，即使之前做过了不少支线任务也不会很轻松。Boss沙虫有3种攻击：全屏地图炮+单体HP吸收（等级低的话就是即死技）+面前直角范围攻击，所以靠近的同伴濒死时不用回血而是死后直接复活。杂兵被解决后会源源不断地涌现，推荐使用绿魔的睡眠魔法，没有这个职业和自动反击技能的话不建议挑战。

◆**守法奖励：** カイザーナックル、グリーンベレー、毒消し

◆**报酬：** 3490ギル、ジングパール×8

◆**AP点数：** 80

◆**工会点数：** 技量+3、临应+4

任务9 ルピ山のゆうべ

◆**胜利条件：** 打倒ユエン！

裁判被封印，工会技能无效，不过烦人的法律规则也浮云了。要注意在没有裁判监视的情况下战斗不能就是真的死亡，安全第一。

◆**报酬：** 2450ギル、タマガネ×3、大牙×3

◆**AP点数：** 80

◆**工会点数：** 连携+3、交涉+4

任务10 飞空艇トラブル！

◆**胜利条件：** 打倒ジーニアス?エド！

◆**法律规则：** 爱护弱者

FFⅫ的男主角瓦恩初次登场，算好时间差再行动不要被他抢去经验。另外，如果之前练级太猛的话就无视法律好了。—_,—|||

◆**守法奖励：** 绿色の液体、魔道士のローブ

◆**报酬：** 4780ギル、ガルクスアクア×2、レッドギーブス树×2

◆**AP点数：** 80

◆**工会点数：** 技量+3、临应+3

任务11 ありふれたウワサ

◆**胜利条件：** 打倒全部敌人！

◆**法律规则：** 禁止模仿

不死系怪物惧怕加血魔法，而且被击倒后过几个回合就会复活。弓手的不死升天、僧侣的破邪都可以把它们驱逐出战场，或者直接使用凤凰尾一击必杀。

◆**守法奖励：** 绿色の液体、プラチナシールド、エーテル

◆**报酬：** 2770ギル、虹色の丝、ピンクのしっぽ×2

◆**AP点数：** 80

◆**工会点数：** 技量+3、临应+4

任务12 眠れない日々

◆**胜利条件：** 打倒オーバーソウル！

◆**法律规则：** 禁止异常状态

不死系怪物除了等级有所提升外没什么好说的，要点同任务11。

◆**守法奖励：** 忘れ草

◆**报酬：** 3780ギル、圣战の药×3

◆**AP点数：** 80

◆**工会点数：** 临应+4

任务13 乐器を作るクポ～！

◆**胜利条件：** 打倒炼金术师！

◆**法律规则：** 爱护女性

对待御姐要像春天般的温暖，所以对待她的无良上司要像严冬一样残酷无情。—_,—

◆**守法奖励：** クルゼル黄铜、プラチナシールド

◆**报酬：** 4730ギル、皇帝のウロコ×2、星々のカケラ×3

◆**AP点数：** 80

◆**工会点数：** 技量+4、临应+5

任务14 さがしています

◆**胜利条件：** 打倒全部敌人！

◆**法律规则：** 禁止对全体行动

一上来就处于两面被包抄的不利形势，集结局部人数上的优势先清理完一边比较稳妥。

◆**守法奖励**：ダンブカの木材、サボテンの实、サビのカタマリ

◆**报酬**：5480ギル、アインヘリエル×2、アダマンタイト×5

◆**AP点数**：80

◆**工会点数**：连携+5

任务15 指名手配?空贼ヴァン

◆**胜利条件**：瓦恩和潘妮罗存活的情况下全灭敌人!

◆**法律规则**：每回合必须移动1格

瓦恩和潘妮罗以guest角色的身份参战,两人都退场的话任务就会失败,因此要多加留心回复。

◆**守法奖励**：铁の壳、くるくるドリル、ハイポーション

◆**报酬**：5040ギル、雷鬼晶×2、タマガネ×4

◆**AP点数**：80

◆**工会点数**：连携+4、交涉+4

任务16 亲爱なる…

◆**胜利条件**：打倒イルーア!

裁判再次被封印。Boss伊鲁娅有见切技能，近身物理攻击对其无效，远程狙击即可。获胜后请做好心理准备，连续战斗即将展开。

◆**报酬**：6550ギル、圣战の药

◆**AP点数**：80

◆**工会点数**：连携+5、临应+4

任务17 深渊の穴

◆**胜利条件**：打倒ヌーキア!

◆**法律规则**：禁止特殊技

Boss不被消灭敌人就会源源不断地涌现。靠近那些发出紫光的机关可以给魔导炮充填能量，蓄满时对敌全体的伤害值相当可观，不过每次攻击后机关都会变换位置，慎用。

任务18 地下坑道サルベージ

◆**胜利条件**：打倒全部敌人!

◆**法律规则**：禁止三属性

怪物的魅惑攻击很讨厌，不会治疗技能或者没装备上物品的话,可直接攻击自己人解除状态。

◆**守法奖励**：动物の骨、丈夫なつる

◆**报酬**：7580ギル、オリハルク、ハーディガーディ

◆**AP点数**：80

◆**工会点数**：技量+5、临应+6

任务19 その目はなにを见る

◆**胜利条件**：阿德鲁恢复正常!

◆**法律规则**：禁止远程武器

邻接阿德鲁时出现对话的指令，连续交谈3回后顺利过关。

◆**守法奖励**：土の石、ギザギザの叶っぱ、エーテル

◆**报酬**：9100ギル、オリハルク

◆**AP点数**：80

◆**工会点数**：连携+6、交涉+6、技量+5、临应+6

任务20 空贼からの挑战

◆**胜利条件**：打倒瓦恩（?）!

◆**法律规则**：爱护邦加族

瓦恩的coser虽然在长相上差了点，可是实力还蛮厉害的，切忌轻敌。宝箱里的盗贼の小手是很珍贵的装备，不要错过了。

◆**守法奖励**：风の石、くるくるドリル、フェニックスの尾

◆**报酬**：10470ギル、ヒヒイロカネ

◆**AP点数**：80

◆**工会点数**：连携+6、临应+7

任务21 セレモニー

◆**胜利条件**：打倒伊鲁娅!

裁判被封印,请做好万全的物资准备。因为同前作FFTA一样,战胜Boss后强制传送到禁域ゼレイア进行多达3场的连续战斗,而且中途无法记录。

◆**报酬**：9870ギル、高级毛皮

◆**AP点数**：80

◆**工会点数**：连携+7、技量+6

任务22 ふたつのグリモア

◆**胜利条件**：打倒伊鲁娅!

裁判被封印。每一块水晶的附近都埋伏有一个敌人，靠近的时候就会出现，小心移动为妙。第2次战胜伊鲁娅后,接下来进入跟最终boss的决战。

◆**报酬**：9870ギル、高级毛皮

◆**AP点数**：80

◆**工会点数**：连携+7、技量+6

任务23 穴よりいでし者

◆**胜利条件**：打倒ヌーキア!

◆**法律规则**：禁止被动技能

最终boss身体的部位会使用多种异常状态攻击，中央则专门积蓄能量施展大范围性的强力必杀技。第一形态解决后，中央会转变为进攻模式，不用再顾虑什么限制规则了，无差别集中火力锁定目标在上部的boss进行猛烈攻击。获胜后通关，请慢慢观赏结局画面。

法律一览

名称	备考
炎属性禁止	禁止带有炎属性的攻击
冷气属性禁止	禁止带有冷气属性的攻击
雷属性禁止	禁止带有雷属性的攻击
三属性禁止	禁止带有炎、冷气、雷属性的攻击
属性しばり	禁止不带有属性的攻击
全属性禁止	禁止带有属性的攻击
刃物武器禁止	禁止使用ナイフ、ソ-ド、ブレ-ド、サ-ベル、刀、斧、骑士剑、大剑、广刃剑
突きさし武器禁止	禁止使用レイピア、枪
なぐり武器禁止	禁止使用ロッド、杖、棒、ナックル、ハンマ-、メイス
飞び道具禁止	禁止使用弓、刚弓、铳、大炮、カ-ド
杂货武器禁止	禁止使用乐器、书物
动物爱护	禁止伤害怪物
ヒュム爱护	禁止伤害人族
バンガ爱护	禁止伤害邦加族
ン?モウ爱护	禁止伤害恩莫族
ヴィエラ爱护	禁止伤害维埃拉族
モ-グリ爱护	禁止伤害莫古利族
シ-ク爱护	禁止伤害西库族
グリア爱护	禁止伤害有翼族
男性爱护	禁止伤害人族、邦加族、恩莫族、莫古利族、西库族
女性爱护	禁止伤害维埃拉族、有翼族
异性爱护	禁止伤害异性
弱者爱护	禁止伤害比自己等级低的人
たたかう禁止	禁止普通攻击
アイテム禁止	禁止使用道具
神兽召唤禁止	禁止召唤神兽
スペシャル禁止	禁止特殊技
ヒュムA禁止	禁止人族主动技能
バンガA禁止	禁止邦加族主动技能
ン?モウA禁止	禁止恩莫族主动技能
ヴィエラA禁止	禁止维埃拉族主动技能
モ-グリA禁止	禁止莫古利族主动技能
シ-クA禁止	禁止西库族主动技能
グリアA禁止	禁止有翼族主动技能
邻接行动禁止	禁止对相邻区域的行动
远隔行动禁止	禁止对相距两格以上区域的行动
范围行动禁止	禁止效果范围超过两格的行动
自己行动禁止	禁止对自身的行动
全体行动禁止	禁止使用全体范围的技能
HP回复禁止	禁止回复HP
MP回复禁止	禁止回复MP
まねっこ禁止	禁止模仿跟上一个人相同的行动，待机不算
ノックバック禁止	禁止把敌人打退一格
背后攻击禁止	禁止背后偷袭
ミス禁止	禁止落空
恶性ST禁止	禁止异常状态
良性ST禁止	禁止有利状态
全ST禁止	禁止能造成状态变化的行动
ST变化されるの禁止	禁止被施加异常状态
盗まれ禁止	禁止偷盗
Rアビリティ禁止	禁止被动技能
ダメ-ジ20↓禁止	禁止伤害小于20
ダメ-ジ50↓禁止	禁止伤害小于50
ダメ-ジ100↓禁止	禁止伤害小于100
ダメ-ジ20↑禁止	禁止伤害大于20
ダメ-ジ50↑禁止	禁止伤害大于50
ダメ-ジ100↑禁止	禁止伤害大于100
HP20↓禁止	禁止当前HP在20以下
HP100↓禁止	禁止当前HP在100以下
HP200↓禁止	禁止当前HP在200以下
MP消费20↑禁止	禁止消费MP值20以上
MP消费禁止	禁止消费MP
MP消费しばり	禁止不消费MP
スマッシュ60↑禁止	禁止必杀技量槽高于60%
仲良し禁止	回合结束时禁止与其他任何人相邻
ひとりぼっち禁止	回合结束时禁止不与其他任何人相邻
绝对移动1	每回合必须移动1格
绝对移动3	每回合必须移动3格
必ず移动	禁止不移动
水进入禁止	禁止进入水中
高さ10↑禁止	禁止剩余10格以上的行动力

青魔法一览

人类种族所特有的青魔法师是一个非常有意思的职业。在装备上职业技能“ラ-ニング”的情况下，受到某些怪物的特定攻击后没有死亡，就能立刻学会怪物的该项特级。此外，要是想兼顾重点培养物理攻击和魔法攻击的话，青魔法师也完全可以满足你的要求。

特技名称	习得怪兽	效果说明
マジックハンマ–	バク系	对该目标的MP造成损伤
ホワイトウィンド	妖精系	令目标回复与自身目前HP相等数值的HP
天使のささやき	妖精系（上级）	令目标回复少量HP并进入自动复活状态
夜	ラミア系（上级）	令除了使用者自身外，敌我双方全部进入睡眠状态
パニックボイス	ウルフ系	发出刺耳的声音，使敌人陷入混乱状态
战いのダンス	キャビト系	提高武器的物理攻击力
咆哮	ウルフ系（上级）	中和敌方全员的良性状态
沙岚	サンド系	给予敌人土属性伤害，同时附加失明状态
リミットグロ–ヴ	亀系（上级）	自身处于濒死状态时，给予敌人巨大伤害
マトラマジック	亀系	将目标的HP值和MP值互相对换
くさい息	モルボル系	让目标进入各种恶性异常状态
怪音波	モルボル系（上级）	中和敌方的良性异常状态
重油	マツユマロ系	使敌方陷入油状态，遭受火属性攻击伤害更大
じはく	ボム系	自杀爆炸并向四周放出火系强力攻击
死の宣告	デス系	使敌人陷入死亡宣告状态，倒数结束后可以死亡
死のル–レット	ア–リマン系	随机令一目标死亡，敌我不分
クエイク	ヘッドレス系	给予敌人土属性伤害
ガ–ドオフア	ドラゴン系	降低该目标的物理防御力和魔法防御力
マイティガ–ド	ドラゴン系	提升该目标的物理防御力和魔法防御力
ドラコンフォ–ス	ドラゴン系	释放出龙族的力量，提升魔法和武器的攻击力

急募任务派遣人选

任务名称	适合职业
せんせい、急募!	可以用书的职业,学者或导师
木工、急募!	可以用锤子的职业，绿魔
铳のテスタ–、急募!	铳使い
木こり、急募!	可以用斧子的职业,维京人
炮击手、急募!	可以用炮的职业，炮击士
メイスみがき、急募!	可以用锤子的职业，绿魔
护卫&助手、急募!	西库族特种兵
まつり实行系、急募!	莫古利族曲艺士
スタッフ、急募!	可以用杖的女性
お手伝い、急募!	恩莫族炼金术士
メイド、急募!	维埃拉族白魔道士

隐藏角色加入方法

阿德鲁（特殊职业エアレス）

完成主线任务19“その目はなにを见る”后，阿德鲁归队。前往ラザフォードの馆发生剧情，再去ゼドリ–の森右上角的高台完成战斗“优れし者”后追加该职业。

潘妮罗

完成主线任务20“空贼からの挑战”后，前往フロージス飞空艇港，发生剧情后加入。

瓦恩

潘妮罗加入后，前往フロージスの町北部的堡西门，完成战斗“トラブル · ヒーロー”后加入。

アルシド



潘妮罗加入后，完成支线任务“エレガントな决斗”。去酒吧查看フリーペーパー：エレガントな手纸，然后前往タルゴの森，发生剧情后加入。

フリメルダ



依次完成以下支线任务后加入：

少しばかり不调です（トラメディノ湿原）→そぞろすずしき夜（フロージスの町）→强きを求めし者（タルゴの森）→おぞましき怪物(アイセン平原）→おり重なる想い（ナザン废坑、クシリ沙漠）

合成道具一览表

在商店里除了能买卖装备以及最基本的回复物品之外，本作中还加入了第4个合成屋的选项。合成屋可以说是游戏里获得新的强力装备的惟一途径，当然前提是身上要持有所需要的素材；随着剧情不断地向前推进，合成品的种类也会逐渐追加。道具的等级从S～D依次由高到低的顺序排列，不过并不是每一件装备都对应这5个等级。另外，合成出来的新装备不会立刻获得，而是直接进入商店的销售列表，花钱购买后才可以装备。

等级D

名称	内容	素材1	素材2	素材3
おおきな剑	ザンクブレス	ザージス锡	虫の甲壳	バーチ树
おおきな剑	バロング	クルゼル黄铜	动物の骨	ウォルトの木材
おおきな弓	クレインクイン	风の石	ダンブカの木材	アーリマンの羽
かざりの剑	スティンガー	药针	ラミアのウロコ	真水
かざり弓	カーボンボウ	动物の骨	丈夫なつる	レッドギープス树
かざり弓	ロングボウ	拔け壳	丈夫なつる	メープの木材
かざり枪	ジャベリン	ザージス锡	动物の骨	ウール
かたい槌	フレイル	ザージス锡	スプルースの木材	真水
さびた兜	バルビュータ	アダマン合金	まがった牙	绿色の液体
さびた铳	アイアット铳	风の石	药针	にごった粘液
さびれた重火器	オムニス炮	大时计の齿车	铁の壳	にごった粘液
するどい剑	アサルトブレード	风の石	ジケット铅	动物の骨
ちいさな剑	スクラマサクス	ザージス锡	とがった角	コケダマ
ちいさな剑	カルド	ジケット铅	动物の骨	サボテンの实
ならない乐器	子鬼のベル	ジケット铅	サレコウベ	ダンブカの木材
ほそい剑	エストック	土の石	药针	バーチ树
ぼろぼろのカード	スペードの4	ネズミのしっぽ	思い出し草	黄色の液体
みならい装备	ブロードソード	ジケット铅	ファランの花粉	
みなれぬ剑	バスターソード	土の石	ザージス锡	まがった牙
みなれぬ棒	メルツフレイル	雷の石	リーズストーン	エンジュの木材
みなれぬ棒	サイプレスパイル	心のセフィル	リーズストーン	スプルースの木材
よごれた手袋	メタルナックル	土の石	ラド亚铅	オオカミの毛皮
よごれた盾	ラウンドシールド	クルゼル黄铜	良质の毛皮	ラミアのウロコ
わざもの	くない	土の石	ザージス锡	プリマの花びら
サバイバルセット	ジャックナイフ	ジケット铅	ヘビの皮	小さなキノコ
ズタ袋	法螺贝	グレクオ亚铅	コットンフルー材	やわらかコットン
ズタ袋	トンファー	クルゼル黄铜	アガチス树	アーリマンの羽
使い古しの服	チェインプレート	大时计の齿车	なめし革	ネジネジ草
光り辉く装备	サンブレード	心のセフィル	クルゼル黄铜	ボムの拔け壳
冻っている装备	アイスランス	冰の石	药针	斗气のかけら
厚めのローブ	シルクのローブ	タルコフの水晶	ウザギの毛皮	ふつうの绢丝
古びた剑	ライオンハート	タルコフの水晶	ラド亚铅	ドラゴンの骨
古びた帽子	サークレット	火の石	ウザギの毛皮	ウール
古びた书物	バトルディクト	罗传の花	コットンフルー材	くさい液
古びた书物	魔道指南书	あまい果实	ウォルトの木材	くさい液
地力が宿る装备	狩人の弓	土の石	スプルースの木材	古い亚麻丝
守りの型	アームガード	タルコフの水晶	ラド亚铅	龟の甲罗
守りの型	守りの杖	水の石	クルゼル黄铜	サンゴのかけら
怪力の剑	サムソンの剑	クルゼル黄铜	チョコボの皮	忘れ草
战斗用基本装备	バトルブーツ	风の石	ディプレーウ青铜	ネズミの皮
格斗家の装备	ねじりはちまき	爱のフライパン	ウザギのしっぽ	体力の果实
冰力が宿る装备	冻雪のロッド	冰の石	ラド亚铅	よごれたウール
漆黑の装备	アポカリプス	暗の石	ラド亚铅	サレコウベ
濡れている装备	村雨	水の石	ザージス锡	いやしの水
燃えている装备	ヴィナスブレード	心のセフィル	ザージス锡	ボムの拔け壳
燃えている装备	スカーレット	心のセフィル	药针	ボムの拔け壳
破坏の剑	ハードブレイカー	ゾディアック矿石	大蛇の牙	ダンブカの木材

名称	内容	素材1	素材2	素材3
硬く豪华な装备	ダイアの剑	ラド亚铅	とがった角	にがい粘液
神の加护を受けた装备	いやしの杖	圣の石	ウォルトの木材	いやしの水
轻い剑	ロンデルダガー	ザージス锡	虫の甲壳	モルボルの酒
重い剑	プレデターエッジ	土の石	ジケット铅	オオカミの毛皮
重い剑	ファルシオン	风の石	ラド亚铅	ネズミの皮
铁でできた装备	アイアンヘルム	爱のフライパン	龟の甲罗	
银の装备	シルバーソード	冰の刻印	白金	虫の甲壳
铜でできた装备	ブロンズアーマー	ジケット铅	サボテンの实	
隐密セット	シャドウブレード	バットのしっぽ	抜け壳	大きな羽根
雷を带びた装备	裁きの杖	雷の石	思い出し草	ウォルトの木材
雷鸣の鸣る装备	アトモスブレード	心のセフィル	ジケット铅	ファランの花粉
青の装备	ブルーサーベル	水の石	爱のフライパン	真水
风が吹く装备	风斩りの弓	风の石	クルゼル黄铜	小さな羽根
魔力を带びた装备	魔道士のローブ	タルコフの水晶	小さなキノコ	やわらかコットン

等级C

名称	内容	素材1	素材2	素材3
おおきな剑	ダグリオーム	ジケット铅	铁の壳	メープの木材
おおきな剑	古代の剑	药针	とがった角	スプルースの木材
おおきな弓	エルブンボウ	风の刻印	クラジツゲ	妖精の羽
おおきな弓	ハンティングボウ	水の刻印	アガチス树	ふつうの绢丝
おれた爪	眠りの爪	グレクオ亚铅	巨人のなめし革	にごった粘液
かざりの剑	フルーレ	药针	抜け壳	真水
かざり弓	スパイクボウ	丈夫な骨	うずをまいたつる	ケンパス树
かざり枪	パルチザン	ディプレーウ青铜	龙の壳	ビロード
かたい槌	ウォーハンマー	クルゼル黄铜	コットンフルー材	にごった粘液
さびた兜	クロスヘルム	アダマン合金	骨くず	モルボルの酒
さびた铳	ライアット铳	雷の石	大时计の齿车	绿色の液体
さびた铳	ロストガン	风の石	铳身支齿车	黄色の液体
さびれた重火器	ディクルム式	大时计の齿车	ドラゴンの骨	にがい粘液
さびれた重火器	マキシマムレイ	大时计の齿车	丈夫な骨	くさい液
さびれた重火器	リガートウル炮	大时计の齿车	攻龙の壳	黄色の液体
すすけたロッド	フォースロッド	力のセフィル	リーズストーン	マリオムの花
するどい剑	オグンブレード	水の石	ザージス锡	くるくるドリル
するどい剑	パールブレード	水の石	クルゼル黄铜	ジングパールの壳
ちいさな剑	クリスナイフ	ジケット铅	丈夫な骨	トマトのヘタ
とても硬い装备	アダマンベスト	土の石	アダマン合金	ネズミのしっぽ
ならない乐器	ガラスの钟	クルゼル黄铜	サレコウベ	ゲッコーの木材
ならない乐器	突击ラッパ	爱のフライパン	千年龟の甲罗	メープの木材
ほそい剑	フランベルジュ	冰の石	药针	ゲッコーの木材
ぼろぼろのカード	ハートの8	巨人のなめし革	オニオン	银色の液体
まがった剑	シャムシール	土の石	ディプレーウ青铜	ヘデキウムの花
まがまがしい装备	ハデスの弓	暗の石	大时计の齿车	修罗の骨
みなれぬ剑	バーグラーソード	土の石	ザージス锡	ドラゴンの骨
みなれぬ棒	エアリアル	风の刻印	グレクオ亚铅	メープの木材
みなれぬ棒	铁棒	地の刻印	リーズストーン	ウォルトの木材
よごれた手袋	ポイズンナックル	暗の石	ザージス锡	バットのしっぽ
よごれた盾	イージスの盾	タマガネ	地龙のなめし革	大牙
わざもの	备前长船	水の刻印	グレクオ亚铅	リュコジウムの花
わざもの	阿修罗	火の石	ザージス锡	あやしいキノコ
サバイバルセット	グリーンベレー	咒われたコイン	タイガーの毛皮	モルボルのつる
ズタ袋	オブリージュ	ディプレーウ青铜	コットンフルー材	上质の绢丝
ズタ袋	クイゴンブレード	白金	バーチ树	古い亚麻丝
使い古しの服	ブリガンダイン	ジケット铅	高级なめし革	月武の花
使い古しの靴	スパイクシューズ	火の石	オオカミの毛皮	良质のウール
光り辉く装备	ライジングサン	火の石	アダマン合金	ボムの抜け壳

名称	内容	素材1	素材2	素材3
冻っている装备	アイスブランド	冰の石	アダマン合金	抜け売
厚めのローブ	カメレオンローブ	土の石	クアールの毛皮	やわらかコットン
反射する装备	エペプリズム	雷の刻印	グレクオ亚铅	妖精の羽
古びた剑	ラグナロク	力のセフィル	白金	ジングパール
古びた帽子	三角帽子	心のセフィル	なめし革	ビロード
古びた书物	アーナスグリフ	マリオムの花	良质の木材	モルボルの酒
古びた书物	ウルタンアノズ	ネジネジ草	良质の木材	くさい液
地力が宿る装备	地龙のロッド	土の石	アガチス树	クモの丝
女神の刻印	セイブザクイーン	圣の石	ミシディア合金	タマノモ
守りの型	ディフェンダー	风の石	ラド亚铅	斗气のかけら
战斗用基本装备	バトルバンブー	タルコフの水晶	咒われたコイン	良质の毛皮
格斗家の装备	柔术道着	ダマスカス	高级毛皮	タマノモ
冰力が宿る装备	风花の衣	冰の石	グレクオ亚铅	古い亚麻丝
漆黑の装备	ブラックケーナ	暗の石	グレクオ亚铅	サレコウベ
濡れている装备	アクアサーベル	水の石	ディプレーウ青铜	いやしの水
炎力が宿る装备	火轮のロッド	火の石	ラド亚铅	铁の売
燃えている装备	ラバースピア	火の石	クルゼル黄铜	动物の骨
燃えている装备	フレイムタン	火の石	クルゼル黄铜	ジングパール
白い光泽の装备	プラチナヘルム	白金	ギザギザの叶っぱ	绿色の液体
破坏の剑	ソードブレイカー	アダマン合金	丈夫な骨	ゲッコーの木材
硬く豪华な装备	ダイヤヘルム	アダマン合金	ジングパール	にがい粘液
磨かれた斧	ブロードアックス	ジケット铅	ネズミの皮	かがみのウロコ
神の加护を受けた装备	净化の杖	圣の石	ウォルトの木材	圣战の药
轻い剑	ククリ	ダマスカス	ボムの抜け売	くさい液
重い剑	エルシードの剑	水の石	ゾディアック矿石	クアールの毛皮
重い剑	ストリボーグ	风の石	ゾディアック矿石	なめし革
重い弓	ツインボウ	ダマスカス	丈夫な骨	ダンブカの木材
重い杖	エナジーメイス	暗の石	ラド亚铅	あまい果实
金色の装备	ゴールドアーマー	ディプレーウ青铜	地龙の皮	トマトのヘタ
金色の装饰品	金の发饰り	タルコフの水晶	クルセイド合金	タマノモ
铁でできた装备	アイアンアーマー	爱のフライパン	ジングパールの売	
银の装备	银の弓	风の石	グレクオ亚铅	龙の売
雷力が宿る装备	雷鸣のロッド	雷の石	ラド亚铅	丈夫なつる
雷鸣の鸣る装备	ゲイボルグ	雷の石	クルゼル黄铜	テラクオの花
风が吹く装备	エアブレード	风の石	ディプレーウ青铜	大鸟の羽根
风が吹く装备	ジンフリッサ	风の石	咒われたコイン	アーリマンの羽
黑ずんだ铠	プレートメイル	ディプレーウ青铜	绿色の液体	ふつうの绢丝

等级B

名称	内容	素材1	素材2	素材3
おおきな剑	オーガニクス	ゾディアック矿石	ジングパール	エンジュの木材
おおきな剑	ツヴァイハンダー	ゾディアック矿石	サレコウベ	良质の木材
おおきな弓	マルドゥーク	风の刻印	エンジュの木材	コウモリの翼
かざりの剑	ジュワユース	爱のフライパン	ジングパール	ガルクスアクア
かざりの剑	メイジマッシャー	药针	丈夫な骨	ガルクスアクア
かざり弓	ネイルボウ	大牙	モルボルのつる	グルナットの木材
かざり枪	ランスオブカイン	クルセイド合金	吸血の牙	黑の丝
かたい槌	スレッジハンマー	咒われたコイン	グルナットの木材	黄色の液体
さびた铳	ガイアット铳	冰の刻印	铳身支齿车	くさい液
さびた铳	カオスライフル	土の石	铳身支齿车	银色の液体
さびれた重火器	ソリッドバズーカ	大时计の齿车	サンゴのかけら	あまい粘液
さびれた重火器	ブレウィス式	大时计の齿车	千年龟の甲罗	邪心の生血
するどい剑	パライバブレード	雷の石	ゾディアック矿石	ラミアのウロコ
ちいさな剑	チンクエディア	ダマスカス	大牙	カロスの花
ちいさな剑	ゾーリンシェイブ	グレクオ亚铅	修罗の骨	ヘデキウムの花粉
ひびわれた杖	蛇の杖	知のセフィル	ディバリ树	ナゾの液体

名称	内容	素材1	素材2	素材3
ほそい剑	グピティー?アガ	力のセフィル	アインヘリエル	ケンパス树
ぼろぼろのカード	ハートのK	高级なめし革	モルボルの花	透明な粘液
ぼろぼろのカード	クラブのQ	高级毛皮	ヘデキウムの花	银色の液体
ぼろぼろのカード	スペードのA	ピンクのしっぽ	オニオン	エーテル水
ぼろぼろのカード	ダイヤのJ	コカトリスの皮	魔力の果实	黄色の液体
まがつた剑	ハルペー	水の刻印	タマガネ	あやしいキノコ
まがまがしい装备	ブラッドソード	暗の石	咒われたコイン	大牙
みなぎる装备	コリシエマルド	知のセフィル	ダマスカス	地龙のなめし革
みなれぬ棒	エスタムバトン	知のセフィル	リーズストーン	ディバリ树
みなれぬ棒	ゴクウの棒	力のセフィル	リーズストーン	良质の木材
よごれた手袋	カイザーナツクル	雷の石	アダマン合金	巨人のなめし革
よごれた盾	チョコボシールド	ダマスカス	チョコボの皮	アルラウドリル
わざもの	虎铁	力のセフィル	圆月轮	黄金ダケ
わざもの	ノサダ	风の刻印	アダマンタイト	うずをまいたつる
わざもの	菊一文字	地の刻印	アインヘリエル	ヘデキウムの花粉
サバイバルセット	サバイバルベスト	铣身支齿车	タイガーの毛皮	体力の果实
ズタ袋	ファナティック	ダマスカス	升龙の木片	风切りの羽根
ズタ袋	サテュロスの笛	ダマスカス	ローズフイトン树	コウモリの翼
ヘアアクセサリ	カチューシャ	サンゴのかけら	しあわせの四叶	エンジュの木材
使い古しの服	ウィガール	オリハルク	ピンクのしっぽ	リュコジウムの花
使い古しの靴	ダッシューズ	风の刻印	ウザギのしっぽ	上质の绢丝
冻っている装备	アイスシールド	冰の石	ゾディアック矿石	吸血の牙
占星术士爱用装备	星くずのロッド	タルコフの水晶	アダマンタイト	星々のかけら
反射する装备	リフレクトメイル	雷の刻印	白金	风切りの羽根
古びた剑	ローエングリン	心のセフィル	白金	まだらのウロコ
古びた小手	ブレイサー	グレクオ亚铅	良质の皮	ドラゴンの骨
古びた帽子	シーフの帽子	暗の石	地龙のなめし革	风切りの羽根
古びた书物	ウイユヴェール	ヘデキウムの花粉	ケンパス树	黄色の液体
古びた书物	エナビア记	小さなキノコ	ケンパス树	ナゾの液体
地力が宿る装备	大地の衣	地の刻印	ローズフイトン树	良质のウール
女神の刻印	アルテミスの弓	知のセフィル	タマガネ	月武の花
守りの型	まもりの指轮	力のセフィル	ディプレーウ青铜	攻龙の壳
格斗家の装备	力だすき	ミシディア合金	巨人のなめし革	オニオン
植物制の装备	オニオンソード	タマガネ	オニオン	圣战の药
冰力が宿る装备	チルロッド	冰の刻印	リーズストーン	良质のウール
漆黑の装备	ボーンプレート	暗の石	クルセイド合金	修罗の骨
濡れている装备	宫水の杖	水の刻印	圆月轮	いやしの水
炎力が宿る装备	フレイムロッド	炎の刻印	リーズストーン	龙の壳
炎力が宿る装备	火群の衣	火の石	グレクオ亚铅	ボムの抜け壳
异国の装备	源氏の兜	魔兽のなめし革	サンゴのかけら	神木
异国の装备	源氏の小手	地龙の皮	千年龟の甲罗	升龙の木片
白い光泽の装备	プラチナシールド	白金	リュコジウムの花	银色の液体
白の装备	白のローブ	知のセフィル	ジングパール	白の丝
破坏の剑	ルーアブレイカー	タマガネ	かがみのウロコ	レッドギープス树
硬く豪华な装备	ダイヤアーマー	ディプレーウ青铜	攻龙の壳	あまい粘液
磨かれた斧	ハンマーヘッド	アダマン合金	クアールの毛皮	大蛇の牙
磨かれた斧	スラッシャー	アダマン合金	タイガーの毛皮	攻龙の壳
神の加护を受けた装备	生命の锡杖	水蛇晶	ローズフイトン树	エーテル水
神秘的な装备	祝福の杖	心のセフィル	白金	ディバリ树
神圣なる装备	ゴッドハンド	圣の石	アダマンタイト	エーテル水
神圣なる装备	ウィータノヴァ	圣の石	クルセイド合金	透明な粘液
羽根の生えた靴	フェザーブーツ	风神晶	ウザギのしっぽ	コウモリの翼
圣骑士の刻印	マクシミリアン	小アルカナ	ディプレーウ青铜	龙の壳
圣骑士の宝剑	エクスカリバー	大アルカナ	ミシディア合金	圣战の药
贤者の遗品	贤者の锡杖	圣の石	リーズストーン	ローズフイトン树
赤い宝石	ルビーピアス	力のセフィル	ゾディアック矿石	ピンクのしっぽ

名称	内容	素材1	素材2	素材3
赤の装备	赤い靴	风の石	咒われたコイン	大きな羽根
轻い剑	オリハルコン	オリハルク	アルラウドリル	にがい粘液
重い剑	岩兽の剑	地の刻印	ゾディアック矿石	巨人のなめし革
重い剑	クレイモアー	タルコフの水晶	アダマンタイト	地龙のなめし革
重い弓	マスターボウ	ゾディアック矿石	くるくるドリル	クラジツゲ
重い杖	ドルイドメイス	火の石	ラド亚铅	ひそひ草
金色の装饰品	金のアミュレット	小アルカナ	クルセイド合金	ヘデキウムの花粉
银の装备	银球铁炮	暗の石	大时计の齿车	ジングパールの壳
银の装备	银のレイピア	圣の石	爱のフライパン	かがみのウロコ
隐密セット	黑装束	良质の皮	皇帝のウロコ	大鸟の羽根
隐密セット	忍びの衣	ウザギのしっぽ	皇帝のウロコ	妖精の羽
雷を带びた装备	ニケの弓	雷の石	うずをまいたつる	ディバリ树
雷力が宿る装备	神鸣の衣	雷の石	リーズストーン	罗伎の花
雷鸣の鸣る装备	ヴァジュラ	雷の刻印	ゾディアック矿石	ヘデキウムの花
风が吹く装备	ゲイルソード	风の刻印	ダマスカス	コウモリの翼
魔力を带びた装备	魔法のリング	知のセフィル	しあわせの四叶	小さな羽根
黑ずんだ铠	キャラビニエール	アダマン合金	モルボルの酒	上质の绢丝
黑の装备	黑のローブ	知のセフィル	良质の毛皮	黑の丝

等级A

名称	内容	素材1	素材2	素材3
おおきな剑	ヴィジランティ	オリハルク	皇帝のウロコ	クラジツゲ
おれた爪	猫の爪	ミスリル银	良质の皮	あまい粘液
かざり弓	ターゲットボウ	大蛇の牙	あやしいキノコ	クラジツゲ
かざり弓	与一の弓	千年龟の甲罗	うずをまいたつる	カリンの木材
かざり枪	トライデント	圆月轮	まだらのウロコ	飞龙の翼
かたい槌	ミョルニル	ヒヒイロカネ	カリンの木材	エーテル水
さびた兜	巨人の兜	クルセイド合金	兽王の角	くさい液
さびた兜	ハンヤペルソナ	クルセイド合金	修罗の骨	ナゾの液体
さびた铳	ピースメーカー	地の刻印	圆月轮	银色の液体
さびた铳	ロングバレル	炎の刻印	圆月轮	ナゾの液体
さびた铳	アウトサイダー	冰の刻印	圆月轮	透明な粘液
さびれた重火器	グァング炮	大时计の齿车	大蛇の牙	邪心の生血
さびれた重火器	ドロマエオ	大时计の齿车	サレコウベ	とてもくさい液
すすけたロッド	リリスロッド	知のセフィル	ミシディア合金	魔力の果实
するどい剑	レンゲンサイブ	暗王晶	クルセイド合金	吸血の牙
たのまれた乐器	天阳のテオルボ	うずをまいたつる	ストラ树	
ちいさな剑	ジャンビーヤ	クルセイド合金	大牙	しあわせの四叶
とても硬い装备	アダマンブレード	力のセフィル	アダマンタイト	コカトリスの皮
ならない乐器	流冰のヴィオール	アインヘリエル	星々のかけら	ケンパス树
ひびわれた杖	ザクロの杖	炎の刻印	エンジュの木材	邪心の生血
ほそい剑	マドゥ	冰虎晶	圆月轮	マーベニー树
ぼろぼろのカード	クラブの2	コカトリスの皮	さけびの根	ナゾの液体
ぼろぼろのカード	ダイヤの6	高级なめし革	モルボルの花	とてもくさい液
まがつた剑	マンガニーズ	冰の刻印	タマガネ	しあわせの四叶
みなれぬ剑	レストアエッジ	圣の石	オリハルク	龙の壳
みなれぬ棒	飞天南星	雷の刻印	金の器	レッドギープス树
みなれぬ棒	象牙の棒	冰の刻印	ミスリル银	アガチス树
よごれた手袋	マジックハンド	雷鬼晶	千本针	コカトリスの皮
よごれた盾	四神の盾	アダマンタイト	ピンクのしっぽ	万年龟の甲罗
わざもの	徒樱	地の刻印	圆月轮	カロスの花
わざもの	墨炎	炎の刻印	クルセイド合金	黄金ダケ
サバイバルセット	サバイバー	千本针	高级毛皮	トマトのヘタ
ズタ袋	ペルセウスの弓	タマガネ	カリンの木材	クモの丝
ヘアアクセサリ	バレッタ	アルラウドリル	カロスの花	グルナットの木材
使い古しの服	ラバーコンシャス	ミシディア合金	高级なめし革	魔力の果实

名称	内容	素材1	素材2	素材3
使い古しの靴	ゲルミナスブーツ	土龙晶	地龙の皮	クモの丝
冻っている装备	ホワイトファング	冰の石	ミスリル银	修罗の骨
占星术士爱用装备	星天の腕轮	小アルカナ	ゾディアック矿石	星々のかけら
厚めのローブ	光のローブ	雷の刻印	高级毛皮	虹色の丝
反射する装备	ミラージュベスト	知のセフィル	タマガネ	虹色の丝
古びた剑	アークエッジ	タルコフの水晶	白金	まだらのウロコ
古びた小手	ガントレット	白金	地龙のなめし革	龙の壳
古びた帽子	スタイルビット	雷の刻印	良质の毛皮	虹色の丝
古びた书物	邪解禁书	カロスの花	カリンの木材	ナゾの液体
名刀工の一品	正宗	圆月轮	透明な粘液	クモの丝
咒われた装备	死神の衣	サレコウベ	邪心の生血	恶魔の羽根
地力が宿る装备	アルバレスト	地の刻印	グルナットの木材	飞龙の翼
女神の刻印	ミネルバビスチエ	大アルカナ	ディプレーウ青铜	うずをまいたつる
妖精の装备	妖精のハープ	アルラウドリル	マーベニー树	妖精の羽
守りの型	プリンセスガード	力のセフィル	ダマスカス	兽王の角
小物	タマムシ守り	タルコフの水晶	クァールの毛皮	修罗の骨
格斗家の装备	タイガーファング	アダマンタイト	魔兽のなめし革	カロスの花
漆黑の装备	デスクロー	暗王晶	アダマンタイト	吸血の牙
灾いを退ける装备	ミンウの宝玉	小アルカナ	圣战の药	虹色の丝
炎力が宿る装备	红莲のメイス	炎の刻印	ミシディア合金	万年龟の甲罗
炎力が宿る装备	フレイムシールド	炎の刻印	咒われたコイン	大蛇の牙
异国の装备	源氏の盾	魔兽のなめし革	万年龟の甲罗	升龙の木片
白い光泽の装备	プラチナアーマー	白金	ヘデキウムの花	黄色の液体
白の装备	白の帽子	圣翼晶	星々のかけら	白の丝
磨かれた斧	グレートアックス	タマガネ	コカトリスの皮	くるくるドリル
磨かれた斧	フランシスカ	リーズストーン	ウサギの毛皮	大牙
神圣なる装备	天のむら云	圣翼晶	タマガネ	ナゾの液体
神圣なる装备	ヒーリングベル	圣の石	金の器	あまい粘液
圣骑士の刻印	圣骑士の盾	圣の石	ミスリル银	星々のかけら
贤者の遗品	贤者の杖	大アルカナ	金の器	神木
赤の装备	赤のローブ	火の石	アインヘリエル	虹色の丝
辉く　晶の装备	マテリアアーマー	ミシディア合金	圣战の药	风切りの羽根
重い剑	ロンパイア	大アルカナ	アダマンタイト	魔兽のなめし革
重い弓	ガストラフェテス	グレクオ亚铅	アルラウドリル	良质の木材
重い杖	モーニングスター	风神晶	ミシディア合金	カロスの花
金色の装备	ゴールドアックス	タマガネ	高级なめし革	黄金ダケ
金色の装饰品	黄金のスカラー	知のセフィル	圆月轮	黄金ダケ
银の装备	银丝のコート	知のセフィル	クルセイド合金	アルラウドリル
隐密セット	忍びの足袋	高级なめし革	飞龙の牙	恶魔の羽根
隐密セット	盗贼の小手	ウサギのしっぽ	攻龙の壳	风切りの羽根
雷力が宿る装备	トールロッド	雷の刻印	リーズストーン	カロスの花
青の装备	青叶の笛	水の刻印	ミシディア合金	エーテル水
魔力を帯びた装备	魔法のローブ	暗王晶	魔力の果实	コウモリの翼
黑ずんだ铠	ドラゴンメイル	アダマンタイト	银色の液体	白の丝
黑の装备	黑の帽子	暗王晶	高级なめし革	黑の丝

等级S

名称	内容	素材1	素材2	素材3
おおきな剑	剑圣剑	ヒヒイロカネ	兽王の角	神木
おおきな弓	セブンスヘブン	圣翼晶	クラジツゲ	风切りの羽根
かざり弓	クレセントウィル	兽王の角	オーレアの花粉	マーベニー树
かざり枪	龙のヒゲ	アインヘリエル	飞龙の牙	飞龙の翼
さびれた重火器	ロケットパンチ	千本针	万年龟の甲罗	ナゾの液体
すすけたロッド	ボムのうで	炎の刻印	圆月轮	魔力の果实
たのまれた乐器	光のリュート	音笛草	ストラ树	
とても硬い装备	アダマンアーマー	土龙晶	アダマンタイト	ピンクのしっぽ

名称	内容	素材1	素材2	素材3
はやりの服	ブリントカレア	高级なめし革	皇帝のウロコ	とてもくさい液
はやりの服	ガルミアカレア	高级毛皮	皇帝のウロコ	とてもくさい液
ひびわれた杖	ニルヴァーナ	圣翼晶	マーベニー树	圣战の药
ほそい剑	ファムファタル	火鸟晶	千本针	クラジツゲ
ぼろぼろのカード	ジョーカー	コカトリスの皮	オーレアの花粉	邪心の生血
ぼろぼろの服	最后の服	圣翼晶	高级なめし革	飞龙の翼
まがった剑	タルワール	地の刻印	アダマンタイト	オーレアの花粉
まがまがしい装备	ディアボリーク	暗王晶	金の器	吸血の牙
みなぎる装备	ジャッジコート	雷鬼晶	白金	高级毛皮
よごれた手袋	グレスバースト	水蛇晶	金の器	魔兽のなめし革
よごれた盾	レバリーシールド	ヒヒイロカネ	地龙の皮	飞龙の牙
わざもの	罗月传武	小アルカナ	铳身支齿车	さけびの根
ヒマワリの花	トウルヌソル	大アルカナ	ヒヒイロカネ	皇帝のウロコ
使い古しの服	テンプルクロス	アインヘリエル	ピンクのしっぽ	オーレアの花粉
使い古しの杖	マーベラスチアー	しあわせの四叶	グルナットの木材	英雄の药
使い古しの靴	ガイウスカリグ	雷鬼晶	魔兽のなめし革	恶魔の羽根
厚めのローブ	ローブオブロード	大アルカナ	ピンクのしっぽ	虹色の丝
古びた小手	兽骨の手甲	タマガネ	魔兽のなめし革	修罗の骨
古びた书物	エダローア圣典	さけびの根	ストラディバリ	とてもくさい液
咒われた装备	血ぬられた盾	修罗の骨	邪心の生血	恶魔の羽根
妖精の装备	妖精の靴	星々のかけら	ストラディバリ	妖精の羽
植物制の装备	マンドラゴラの根	ミシディア合金	さけびの根	透明な粘液
漆黑の装备	ヘレティック	暗王晶	ミスリル银	吸血の牙
燃えている装备	ソルセイバー	火鸟晶	圆月轮	吸血の牙
异国の装备	源氏の铠	高级なめし革	兽王の角	クラジツゲ
异臭のする弓	モルボウ	モルボルのつる	神木	モルボルの酒
白の装备	ファイナルレター	冰虎晶	飞龙の牙	飞龙の翼
神の加护を受けた装备	メイスオブゼウス	圣翼晶	神木	英雄の药
神秘的な装备	天使の指轮	圣翼晶	ミスリル银	升龙の木片
神圣なる装备	斩魔刀	圣翼晶	千本针	ガルクスアクア
羽根の生えた靴	ガルミアの靴	风神晶	高级なめし革	风切りの羽根
圣骑士の宝剑	エクスカリバー2	圣翼晶	ミスリル银	英雄の药
贤者の遗品	贤者のローブ	大アルカナ	金の器	ストラディバリ
赤の装备	赤のエーヴュア	火鸟晶	オリハルク	クモの丝
轻い剑	トンベリアン	ヒヒイロカネ	飞龙の牙	とてもくさい液
辉く　晶の装备	マテリアブレード	ミスリル银	英雄の药	恶魔の羽根
重い剑	エストレアエッジ	水蛇晶	ヒヒイロカネ	高级毛皮
重い弓	マックスの魔弓	ミシディア合金	修罗の骨	升龙の木片
重い杖	サソリのしっぽ	风の刻印	クルセイド合金	オーレアの花粉
风が吹く装备	エイリアルホール	风神晶	ミシディア合金	飞龙の翼

成长率补正揭秘

（截稿前得到由NW珊瑚&天幻凌晓路合作完成的数据，特此感谢。Orz）

表中整数部分为升级时该数值的成长量，小数点后面的两位数字为该数值额外+1的几率。

举例说明：主角的职业为导师，升级50次的HP增加量之和为294，则成长率为294／50=5.88。意思是，导师每升级一次，HP有88％的可能性增加6，12％的可能性增加5。当然，人品不好的话只加4也是有可能的……

人族

职业	HP	MP	速度	物攻	物防	魔攻	魔防
白魔法师	5.98	3.88	0.56	1.48	1.78	2.00	2.00
青魔法师	6.02	2.72	0.42	2.04	2.24	2.02	2.26
幻术师	5.10	7.06	0.32	1.52	1.54	2.30	2.02
圣骑士	6.84	2.00	0.54	2.12	2.50	1.74	2.24
黑魔法师	5.12	5.02	0.48	1.48	1.44	2.50	2.52
战士	7.68	0.94	0.44	2.32	2.02	1.50	1.76

职业	HP	MP	速度	物攻	物防	魔攻	魔防
猎人	5.98	3.10	0.64	2.02	2.26	1.72	1.68
导师	5.88	3.10	0.42	1.54	1.78	2.04	1.94
保镖	7.02	0.96	0.64	2.58	1.74	1.46	1.24
忍者	5.02	1.98	0.94	2.30	1.58	1.84	1.76
斗士	6.06	1.16	0.48	2.62	2.00	1.22	1.50
弓箭手	6.90	1.06	0.50	1.74	1.72	1.48	1.78
盗贼	6.08	1.10	0.80	1.82	1.76	1.74	1.50

恩莫族

职业	HP	MP	速度	物攻	物防	魔攻	魔防
时魔法师	4.98	6.02	0.48	1.28	1.46	2.46	2.60
学者	7.04	2.96	0.58	2.54	1.72	1.70	1.90
贤者	6.82	3.84	0.48	2.06	1.76	2.24	2.10
里魔法师	5.08	7.84	0.36	1.20	1.48	1.94	1.88
炼金术士	5.88	7.04	0.40	1.72	1.50	2.40	2.80
幻术师	4.82	6.98	0.38	1.42	1.48	2.24	2.20
白魔法师	5.08	5.98	0.46	1.46	1.72	1.94	2.20
魔兽使	6.82	1.94	0.66	2.58	2.00	1.50	1.72
黑魔法师	5.06	5.88	0.48	1.46	1.46	2.68	2.50

维埃拉族

职业	HP	MP	速度	物攻	物防	魔攻	魔防
魔法剑士	5.12	2.00	0.60	2.74	1.72	1.76	1.76
召唤师	5.06	4.10	0.54	1.86	1.50	2.86	2.04
刺客	5.02	1.08	0.96	2.38	1.52	1.72	1.50
狙击手	5.98	0.96	0.58	2.66	1.48	1.76	1.76
赤魔法师	5.94	1.86	0.58	2.68	1.48	2.24	1.54
精灵使	5.94	2.94	0.46	2.16	1.74	2.50	1.72
弓箭手	7.02	1.02	0.62	2.36	1.74	1.52	1.76
绿魔法师	6.02	2.90	0.86	2.12	1.76	1.98	1.76
白魔法师	5.98	4.98	0.68	1.86	1.72	1.98	1.98
击剑手	8.00	1.10	0.60	2.98	1.74	1.50	1.46

邦加族

职业	HP	MP	速度	物攻	物防	魔攻	魔防
龙骑士	7.94	1.12	0.60	2.70	2.28	1.22	1.20
大僧侣	5.94	3.02	0.64	3.10	2.02	2.02	1.80
神殿骑士	6.98	2.90	0.28	2.26	2.50	1.76	1.76
守护骑士	7.82	0.90	0.46	2.00	2.72	1.50	1.76
主教	6.02	5.06	0.46	1.42	1.54	2.30	2.02
魔剑士	8.02	2.06	0.58	2.82	2.02	1.48	1.50
战士	9.28	2.06	0.56	2.30	2.02	1.50	1.54
僧侣	6.04	1.84	0.66	2.42	1.78	1.74	1.50
欺诈师	4.78	1.04	0.86	1.78	1.76	2.56	1.72
魔炮士	7.20	3.08	0.62	1.74	1.76	1.78	1.76

莫古力族

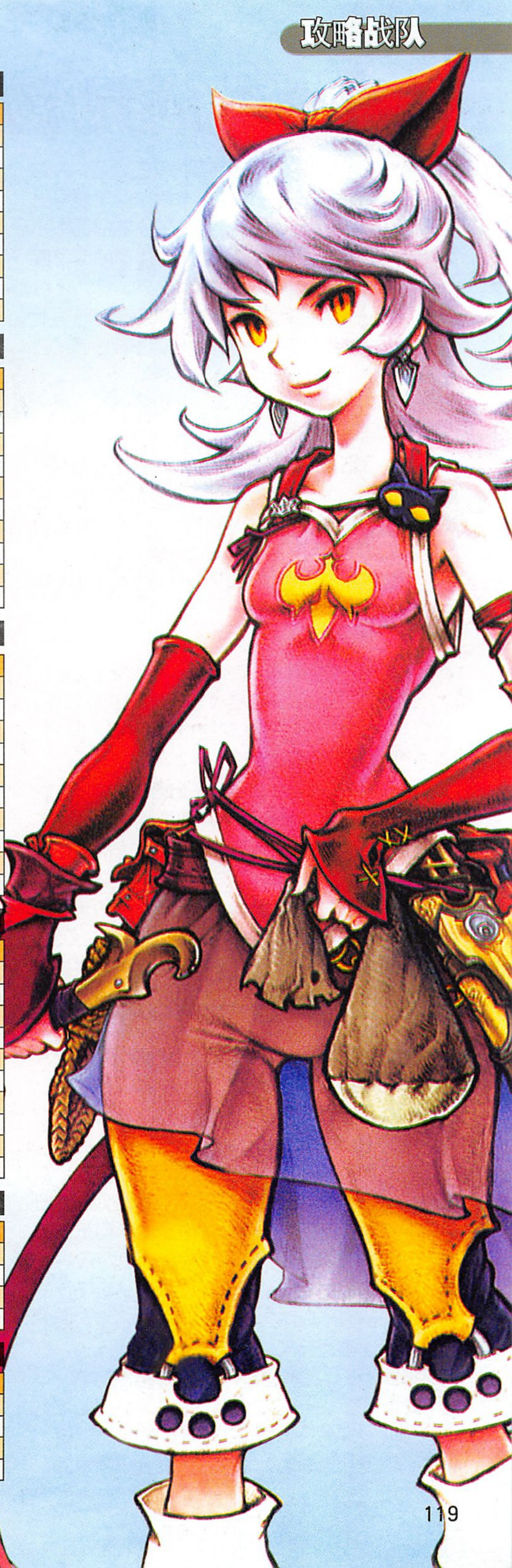
职业	HP	MP	速度	物攻	物防	魔攻	魔防
炮击士	4.84	5.12	0.54	2.02	1.76	1.78	1.72
陆行鸟骑士	5.00	0.94	1.00	1.50	1.74	1.54	1.72
时魔法师	5.10	6.08	0.42	1.26	1.46	2.48	2.50
机关士	7.38	1.90	0.38	2.30	2.28	1.98	2.80
曲艺士	6.02	0.88	0.72	2.24	2.24	1.78	1.56
铳枪士	5.94	0.98	0.54	2.00	2.02	1.52	1.74
骑士	7.02	2.84	0.52	2.44	2.48	1.44	2.18
黑魔法师	5.16	6.06	0.56	1.30	1.42	2.46	2.52
盗贼	6.22	1.02	0.76	1.68	1.76	1.76	1.56
动物使	7.16	2.02	0.62	1.94	2.28	1.72	2.02

西库族

职业	HP	MP	速度	物攻	物防	魔攻	魔防
战士	6.98	1.00	0.54	2.68	1.50	1.56	1.48
特种兵	6.90	0.94	0.72	2.00	1.98	1.80	2.26
角斗士	6.96	1.96	0.52	2.24	2.24	1.76	1.52
维京人	7.02	3.02	0.56	1.98	1.72	1.76	2.44

有翼族

职业	HP	MP	速度	物攻	物防	魔攻	魔防
狩人	5.94	2.98	0.68	1.98	1.52	1.72	1.98
战士	6.90	2.82	0.72	2.26	1.50	1.96	1.52
破坏战士	7.08	1.88	0.46	2.52	2.24	1.48	1.46
风水士	5.90	5.02	0.64	1.74	2.66	1.74	2.66



在奇妙的世界中度过难忘的暑假

马上就要放暑假了，等老师唠叨完之后，大家期待已久的暑假就要开始了。暑假作业是要写日记，老师给全班学生每个人都发了一本日记本，路索虽然觉得写日记很麻烦，不过为了完成暑假作业也不得不写了。除了日记本之外，老师还给每人发了一张暑假计划调查表，必须在上面写上自己的计划，路索胡乱填写完之后，下课铃响了。

"起立！"

"敬礼！"

"老师再见！"

学生们纷纷离开教室，路索也和几个好朋友一起走向门口，但是老师却叫住了他："路索·克雷门斯！很遗憾你的暑假要推迟一点了，你现在先到图书馆去。"

"这是为什么啊，老师？"路索没有想到居然会被老师特殊对待。

"你觉得这是为什么呢？"

"我觉得没有什么啊，老师。"

老师轻轻地叹了一口气："从寒假结束到现在，你知道你到底迟到过多少次恶作剧过多少次吗？"

"这怎么可能知道嘛……"

"对啊，次数已经多到你不记得的程度了，虽然你本质不坏，但是不受到点教训的话肯定学不乖，所以呢，你从今天开始就去图书馆帮忙整理书吧。"

"老师啊，从今天开始太残忍了吧？今天开始就是暑假了呀。"

"老师倒觉得这对你是一剂良方呢，不许偷懒也不许溜走哦，快去吧，兰德尔老师在图书馆等着你呢。"

眼看事情已成定局，路索只好挥手告别好朋友，自己一个人去了图书馆，不过兰德尔老师并不在，很多书堆放在书柜旁的地板上，要整理起来一定很不容易吧。路索注意到桌子上有一个八音盒，他走过去顺手打开，八音盒传出轻柔的音乐，八音盒旁躺着一本看起来很旧的书，路索翻看起来。旧书里的插画都是剑士和魔法师之类的，但是书的内容写到一半就中断了，路索把书翻到最后一页，发现上面写着"填补空白的人，请留下你的名字"，路索不假思索写上了自己的名字。旧书的书页急速翻动起来，并且放出耀眼的光芒，这究竟是发生了什么事情呢？

异世界里，一个赏金猎人公会来到任务指定地点，领队发现一只大怪鸟在哇哇叫着："哦呀，快看，那是什么东西？本想接个赏金小差事的，居然意外的遇到了大家伙。虽说只要完成驱逐就可以了，不过以那家伙为对手的话，250金是不是太便宜了一点呢。看来这家伙肚子饿了，很抱歉我们可不是你的点心啊，大家一起上吧！"

领队话音刚落，路索凭空出现，正好落在大怪鸟的跟前，怪鸟的叫声吓了他一大跳。"喂，小鬼！"听到有人叫喊的声音，路索回头一看，又吓了一大跳——远处站着的一群人怎么看也不是普通人类。"冷静点！我们会救你的！如果你想要活下去的话，现在马上加入我的公会吧！""公会吗？"路索还是第一次听到这种叫法。"没错，不加入公会的话你会受伤的，说不定还会死在这里哦！"领队又加大了嗓门。

眼前情况紧急，路索决定保命要紧，于是同意加入那个公会，向裁判宣誓之后，路索就成为了那个公会的一员，入会仪式对路索来说实在是很神奇，他不禁欢呼起来："哇，实在是太厉害了！"

"小鬼，接下来就交给我们吧！"

"你们是要驱逐这些怪鸟吗？我也要帮忙！反正跟裁判宣誓之后就不可能死掉了吧？"

看到路索一副跃跃欲试的样子，公会领队只好同意他加入战斗，不过这位领队希德大叔要路索保证，不许将自己置身于危险的境地以避免受伤。在公会其他人的帮助下，路索很快就学会了战斗的技巧，和大家一起成功地完成了驱逐怪鸟的任务。

"啊，光想着怪鸟了，希德大叔，我是第一次来到这里，有好多事情要请教你呢！"

"哈哈，正好我也有很多事情要问你，从天而降的小家伙我还是第一次看见。"

路索的肚子咕咕叫了起来，他有点不好意思地说："哎呀，我还没有吃饭呢。"

"那正好，回去一边吃饭一边说吧！"希德大叔热情洋溢的笑脸消除了路索最后的不安，在这个世界遇到希德大叔，还真是一件好事啊。

路索一边解决午饭一边将自己遇到的事情全部告诉了希德大叔，大叔眉头紧皱："这么说来，你在那本旧书上写下名字之后，就来到了这里咯？"

"是啊，没想到这里居然有那么大的动物，还有像大叔这样的人，我以前从来都没有见过呢，我这样的人在这里是属于修姆族吧？"

"你呀，真不知道该说你没有危机感还是适应能力比较强。总而言之呢，伊瓦利斯也就是这里，对你来说是完全陌生的世界，你通过那本旧书的魔法来到了这里，我们会想办法把你送回原来的世界，放心吧！"

“真的吗？太感谢你了，希德大叔，那我在回去之前就一直在公会里帮忙吧！”就这样，路索开始了在伊瓦利斯的生活，接下来还会发生很多事情吧。

在希德大叔向路索详细解释怎样从酒馆获得关于赏金任务的情报后，路索挑选了一个为陆行鸟牧场驱赶野狗的任务，那个牧场离酒馆并不太远，公会的伙伴们立刻动身去了牧场。路索第一次看见陆行鸟，高兴得大喊大叫：“哇，这就是陆行鸟呀，比我想象的大好多，真是太可爱了！”他忍不住凑过去摸了摸陆行鸟金黄色的羽毛，陆行鸟们本来悠闲地啃着青草，突然间都警觉起来，想必是野狗群又来骚扰牧场了。路索将陆行鸟都赶回小屋里，然后收拾了野狗，接下来只要去跟委托人领取报酬就可以了。

希德大叔发现路索的口袋里装着一本手册，由于旧书的魔法影响，手册上自动记录了路索来到伊瓦利斯的经过，并且还自动追加了在陆行鸟牧场的这一段经历，真是一本神奇的魔法手册。如果能够见到伊瓦利斯的魔法师，也许可以解开其中的谜团，找到回去原来世界的方法。

希德大叔认为现在这个小村子的情报比较闭塞，打算到附近的卡莫亚镇去打听消息，但是听酒馆里的人说，通往卡莫亚镇的路上有一伙盗贼出没，专门打劫来往行商，已经有不少人吃过他们的亏了。路索听到这个消息之后，建议希德大叔一起去讨伐盗贼团，一来可以为民除害，二来可以为前往卡莫亚镇清除障碍，希德大叔同意了。这个盗贼团的名字叫做黄色之翼，由于希德大叔的公会里有路索这样的小孩而对他们大意轻敌，结果盗贼团被打得落花流水，路索跟着希德大叔顺利来到卡莫亚镇。

卡莫亚镇聚集着很多冒险者，熙熙攘攘的人群让路索感到很兴奋，他跟着希德大叔找到了情报贩子里布。里布是个戴着眼罩的西库族人，看起来很精明，他一见到希德大叔就满脸堆笑地说：“哎哟，这不是希德老板嘛，好久不见啦！”

寒暄过后，希德大叔道明来意：“里布你应该有关于魔法师的情报吧，我要找的可不是普通魔法师，而是阿卡德米的教授或者奇尔提亚的高僧这样的魔导师。”

“这可是很奇妙的要求哦。”里布咧嘴一笑，“是不是跟你带来的那个男孩有关呢？”

希德大叔欲擒故纵地说：“如果你没有的话，那我就先走了。”

“等等，等等！”里布慌了起来，“我有，不光有，而且还是很重要的情报。”停顿了一下，里布又说：“不过呢，这可是非常珍贵的情报啊，嘿嘿……”

看到对方明显表示出想要谈价钱的架势，希德大叔就问需要多少情报费，里布连连摇头：“不用不用，钱我不要，如果把那个东西带给我的话就可以了。”

里布想要得东西是“番茄的蒂”，他还告诉希德大叔，酒馆里正好有相关的赏金任务，路索不假思索地欢呼起来：“太好了，那我们就去接下这个任务，找番茄去吧！”“喂喂，我们说的番茄可不是食物，而是某种怪兽哦！”希德大叔显然看出来路索肯定误会了，不过小家伙却说：“管它是什么都不要紧，赶紧去酒馆接任务咯！”

当路索亲眼见到“番茄”的时候，简直惊呆了，那真的是长着番茄头的怪兽，还有又尖又细的獠牙，虽然他以前都挺喜欢吃番茄的，不过现在开始有点讨厌番茄了。路索指着远处的一个怪兽说：“希德大叔，你看那只是什么东西，看起来跟番茄有点不一样吧？”“哟，交好运了！”希德大叔快活地吹了一声口哨，“那家伙是阿尔拉乌涅，它头顶上的那个尖角可以卖个好价钱！”

“嗨，赏金猎人们，如果要收拾番茄的话，能不能带我一起呢？”一个女孩子大声招呼着希德和路索，“我想帮你们一起对付这些番茄，然后分一点点报酬，我可是连今天的晚饭都没有着落呢。你们想想看，一个像我这样正处在发育期的小女孩连饭都吃不饱，多可怜啊，就当是帮我一把啦，拜托咯！”

看那个女孩装出一副楚楚可怜的样子，路索实在找不到借口拒绝她，只能求助于希德大叔，考虑到阿尔拉乌涅的尖角可以卖不少钱，报酬分一点给那个女孩子也无所谓，希德大叔提出二八分账。“二八就二八，赶紧动手吧！”女孩子催促道。



虽然女孩催别人先动手，自己却站在旁边观望了好一会儿，然后突然对忙于战斗的路索说：“那就按照刚才约定的三七分账咯！”“什么三七，明明是二八。”路索头也不回的回答。女孩咯咯笑起来：“嗯嗯，是二八呀，那我就勉强收下那八成的报酬吧！”路索只当女孩是在开玩笑，没有多搭理她，等到清理完番茄，弄到番茄的蒂之后，才发现女孩不知道跑到哪里去了。

“路索，收集战利品的时候不要忘记拿阿尔拉乌涅的尖角哦，嘿嘿，今天晚上可以吃顿好的了。”看样子希德大叔已经开始幻想晚饭要吃什么菜了，不过却被路索当头泼了一盆凉水：“我没有拿什么尖角啊，难道不是你刚才拿了吗？”“不可能啊，我可没有碰过……”煮熟的鸭子居然飞了，希德大叔和路索赶紧在地上找起来。

“那个……我来跟你们道谢，顺便道别。”刚才的女孩不知从哪里冒了出来，她居然没有提到分报酬的事，路索还好心提起：“哎，你不要报酬了吗？”“哦，那个呀，我就不要了，不过这个阿尔拉乌涅的尖角，我就不客气咯！”遍寻不着的宝贵东西不知道什么时候竟被她顺手牵羊了，路索冲过去想要抢回战利品，但是随着“嘭”的一声，女孩竟然凭空消失了，希德大叔这才从美梦破碎的震惊中恢复过来：“什什什什么！那小丫头竟然拿走了尖角，开什么玩笑！”

带着番茄的蒂回到卡莫亚镇，希德大叔从里布口中得到了所谓的重要情报——几百年前创造出法则的宫廷魔法师现在还活着，而且可能就在附近的某些地方。交谈间，路索注意到之前那个小女孩从人群中穿过，他一把抓住里布，急切地问：“卡莫亚是不是有一个野丫头，戴着大大的丝带蝴蝶结，像只野猫一样的家伙，她是谁？”“哦，你问的是阿德尔吧，别人都叫她‘野猫阿德尔’，她是独行的赏金猎人。”路索又抓住希德大叔的手拼命地摇：“希德大叔，魔法师的事情以后再说吧，那家伙的仇我一定要报，她肯定会冲着收拾怪兽的赏金任务去，我们马上去酒馆吧！”

路索特意挑选了一个赏金任务，任务悬赏的怪兽的甲壳很值钱，阿德尔自己一个人肯定对付不了怪兽，一定会偷偷跟在他们后面伺机下手。路索猜对了，当他和希德大叔假装完成任务离开之后，阿德尔现身了，而且还得意地笑着说：“我果然没看走眼，那些家伙根本不知道真正值钱的是什么东西呀！”阿德尔迅速走近怪兽的尸体，但是却发现脚被牢牢的粘在离怪兽一步之遥的地面上，再也抬不起来。

假装离开的希德大叔和路索又走了回来，一唱一和地说了起来：“哎呀，这个粘老鼠用的胶水效果出奇的好呢，下次可以考虑做成捕捉怪兽的陷阱了。”

“是啊是啊，用的材料和普通的胶水不一样，我还担心会不会有效果呢，看来很成功哦！”

阿德尔嚷嚷起来：“喂，你们这是什么意思啊，快把我放开！”

“什么意思？我们早就知道你回来巧取豪夺我们的战利品，先把尖角还给我们！”

“尖角？早就卖掉换成钱了。”

“那就把钱还给我们！”

“钱早就花光了，我可是钱不留过夜的人哪！”

路索和希德大叔这次是真的走了，留下阿德尔苦苦挣扎。回到卡莫亚镇的酒馆，希德大叔认为里布的情报不够准确，打算去更远的古拉斯，没想到阿德尔居然在酒馆偷听他们的谈话，并且要求加入公会以代替赔偿那笔被她花掉的钱，公会成员又多了一个，但是谁也没有料到接下来会有厄运在等着他们。

当赏金猎人的多多少少都有一点自己的门路，希德大叔在古拉斯通过特殊途径打听情报，却被不明的人盯上，受到袭击受了重伤。路索为此很消沉，一直守在希德大叔身边，阿德尔却认为应该在他卧床修养期间去阿尔达纳山调查，毕竟希德大叔是为了帮助路索而受伤的，不能辜负他的好意。尽管路索万般不舍，也只好按照阿德尔的提议去做，动身前往阿尔达纳山。

阿尔达纳山弥漫着浓雾，路索对此没什么反应，阿德尔却感到身体不适，她告诉路索说：“你居然连这个都不知道啊？这浓雾其实是mist，是一切魔法的本源，世界万物里都含有mist，但是这里的浓度实在太高了，我虽然不是对mist很敏感的体质，这种浓度也实在让我觉得不舒服。”由于浓度异常的mist，山上的怪兽也受到了影响，变得异常强大而凶猛。

打败悬赏的怪兽后，阿德尔想要取走怪兽身上的一些材料，但是远处却传来一个苍老的声音：“请离开那只怪兽。”阿德尔依言走开几步之后，怪兽的身体突然像气泡一样破裂开来，向老人道谢之后，路索顺便打听起魔法师的消息来，没想到他们遇到的这位老人就是传说中的魔导师拉萨佛德。

跟随拉萨佛德回到他的藏身之处后，路索把自己经历到的事情娓娓道来，拉萨佛德仔细检查过那本魔法手册之后，得出了结论：路索可以回到原来的世界，只要将魔法手册上的空白全部填满，就可以解放魔法手册蕴藏的力量，借助这个力量回到原来的世界。告别拉萨佛德后，路索回到古拉斯，希德的伤势已经有所好转了，只是还不能活动自如，路索在阿德尔的帮助下积极地参加了社团

独占区域的竞争大会，努力的见识更多的事情。

在社团大会期间，路索就跟阿德尔约定好，等到大会结束之后，就去找生长在加雷利亚洞窟里的苔藓给希德大叔制作伤药，顺便帮阿德尔找到她心仪已久的珍珠。在打败洞窟里的巨大蚁狮后，路索根据阿德尔的指示摸索着找到了苔藓和珍珠，然后回去探望多日没见的希德大叔。

“这药可真苦啊！”希德大叔笑着说，“拜托你们下次不要找这么难以下咽的药来给我吧。”

路索看到希德大叔那么有精神，也感到开心起来，想到阿德尔，路索心里有了疑问：“阿德尔这么小的年纪就一个人当起了赏金猎人，难道她没有家人吗？”

“如果你关心这个问题的话，不妨去直接问她好了。”希德大叔建议说。

“还是不问好了，她没有主动说起的话，我也没有必要去问嘛！”

听希德大叔介绍说露比山的夕阳很美，路索就决定去看一看，不料却在露比山遇到了一群不怀好意的人，对方出价100万要路索把裁判转让给他们，路索听得一头雾水：“什么转让不转让的，裁判可不是用来随便转让的吧？”对方随即又把价钱提高到200万，路索依然坚定拒绝，结果对方恼羞成怒，不知用了什么手段将裁判封印了起来，然后露出杀机。尽管失去了裁判的守护意味着受到死亡的威胁，路索仍然勇敢地打败了对手，也解开了裁判受到的禁锢。在离开露比山之前，路索捡到了一块宝石，应该是之前那些人无意中失落的，他决定把宝石带回去给希德看一看。

希德拿着宝石翻来覆去地看，没有发现什么名堂，于是建议路索前往摩拉贝尔拉镇找鉴定屋去鉴定一下，还可以顺便去镇子郊外的飞空艇港口，搭乘飞空艇观光。路索来到伊瓦利斯很久了，还没有机会乘坐飞空艇，于是就和阿德尔一起动身去了摩拉贝尔拉镇。

“你好慢哪！”阿德尔在等待路索寻找鉴定屋的期间，已经吃完好几份点心喝完好几杯饮料了。“哈，抱歉抱歉，鉴定屋的工匠说短时间还不能得出结论，我请他们鉴定结束之后去酒馆发个告示，接下来去坐飞空艇吧！”路索兴冲冲地拔腿就要走，但是恰好听到了飞空艇故障的消息，据说有人在飞空艇上做了手脚，飞空艇的引擎等很多地方都有异常，酒馆已经有了悬赏捉拿犯人的任务，路索就先去了酒馆。

不知是不是路索运气好，他刚来到飞空艇港口没多久，犯人就现身了，那家伙倒不是出于恶意，只是对机械很有兴趣，所以擅自对飞空艇进行了一些改装。正当路索要说服犯人束手就擒的时候，却有第三方半路出现，口口声声说要让犯人说出藏着宝物的地点，路索出言提醒：“喂，我不管你要干什么，那家伙可是我的猎物哎！”“什么呀，被我看上了就是我的！身为空贼就是要一直追寻宝物啊！”对方摆出一副蛮不讲理的样子，路索与他争执起来，犯人反倒被无视了，经过一场混乱不堪的战斗之后，犯人最后还是被路索捉住。

“瓦恩，你在那里干什么？我等你半天了哎！”一个梳着两条辫子的金发少女跑了过来。

“啊，潘奈罗，我才等了你好久呢，你在磨蹭些什么啊，这么晚才来！”刚才那个跟路索争抢犯人的家伙应该是金发少女的同伴。

“拜托啦，我们说好在第一港口见面的，这里是第二港口好不好？”金发少女潘奈罗抱怨着。

“先不说那个啦，我找到了飞空艇的整备士，一定可以问出宝物的下落来！”

“什么整备士，那家伙是搞恶作剧的犯人而已，酒馆不是有告示吗？”潘奈罗将瓦恩数落得灰头土脸，她代替瓦恩向路索道歉，并且愿意将多拉梅蒂诺湿原的宝物让给路索，看到路索答应去湿原搜寻宝物，才急匆匆地离开。

在路索和阿德尔登上飞空艇之前，希德大叔及时与两人会合，由于医生说他已经可以下地活动了，他就立即赶到了摩拉贝尔拉镇，这下子路索又可以和希德大叔一起到处探险了。飞空艇横跨大陆之后，降落在弗洛杰斯镇郊外，从小镇出发步行不太远就可以抵达多拉梅蒂诺湿原，为了验证潘奈罗所说的宝物情报，路索他们先选择了那里为冒险目标。

湿原上遍地都是沼泽，显得死气沉沉，看起来并不像是有什么宝物的地方，阿德尔首先抗议起来：“这什么破地方嘛，哪有什么宝物，我看有那种东西还差不多。”当说到“那种东西”的时候，路索很明显地露出了不自然的表情，阿德尔顿时高兴起来：“哎呀呀，原来路索对鬼怪类比较没辙啊！”

“哪、哪有啊！”路索分辩说。

“快看！那里有小鸟的幽灵！”阿德尔随口说道。

路索信以为真，闭上眼睛缩成一团，吓得瑟瑟发抖，阿德尔适时地说：“你看你看，你就是害怕那种东西嘛！”

“每个人都有害怕的东西，这哪里不对了？”路索还在努力挽回面子。

两人笑闹间，居然真的有幽灵和僵尸出现了，不是一只而是一群，路索只好硬着头皮迎战。好不容易收拾完那些家伙，路索恨不得马上就离开这里，可是阿德尔还想继续取笑他，却没想到路索不小心吸入了什么怪东西，扑通一下栽倒在地不省人事。

希德就近找了一间破旧的空木屋，将路索暂时安置在那里休息，阿德尔一直守在路索身边。大概过了两三个小时，路索才幽幽醒来，也许是来到这个世界之后太累了吧，回到小镇后路索又睡了很久。在梦里，路索见到了过去发生的很多事情，各种快乐的与不快乐的梦境之后，路索看到了一片异常荒凉的地方，梦做到这里就醒了。

不光是路索，最近还有很多其他人总是做些奇怪的梦，为了寻找怪梦的线索，路索恢复活力后接的第一个任务就是调查怪梦的原因，结果发现是一些幽灵在捣乱。消灭幽灵之后，路索不小心吸入的东西也自动飞出体外，接下来一些奇异的场面出现在路索、阿德尔和希德大叔的眼前，路索曾经在梦中见过的地方再次出现，他激动地说："你们也看到了吧？阿德尔、希德大叔，我想知道那是什么地方，我想要找到那个地方，我想知道那个地方到底发生了什么事情啊。"

路索第一次在酒馆听到吟游诗人的演奏，深深地被动人的乐曲吸引住了，那个莫古利族的吟游诗人拜托酒馆老板贴出告示，想要寻找制作乐器的新材料。路索对此很感兴趣，就去寻找斯特拉树的树枝，找起来倒是很顺利，一下子就找到了，想要离开的时候却被人阻拦下来。有个炼金术师恰好想用路索他们试试傀儡的能力，主动与他们交战起来，不过他低估了对方的实力，反倒是自己全军覆没了。



当那个吟游诗人哈迪亲手拿到路索制作的新乐曲之后，高兴得不得了，再加上阿德尔透露说路索是从其它世界来到这里的，他决定要加入公会，陪伴在路索身边，听路索讲述各种经历，为路索写出很多很多的新乐曲来。

接到酒馆老板通知，摩拉贝尔拉镇的鉴定屋已经完成了鉴定工作，路索和希德大叔去询问结果的期间，阿德尔一直独自待在酒馆里，她见到了一个奇怪的人。那个怪人是一位有着亮蓝色头发的女性，她邀请阿德尔成为她的下属为她工作，阿德尔以已经加入公会不便脱离为借口而拒绝了，但是短短的几句话交谈却在她心里引起了波澜。

根据鉴定结果，那块宝石是一块魔石，具体有什么作用尚不清楚，可以断定的是，宝石是赃物，恰好有失主在寻找那块魔石，路索决定将它物归原主。魔石原本的拥有者是某个实验室的学者，他小心翼翼地接过魔石看了半天，然后突然换上了另一副嘴脸："辛苦你们了，既然魔石已经到手了，你们也没有利用价值了。"学者身边蹿出几个凶神恶煞般的人，随后出现的是路索曾经在露比山见过的黑衣人，也正是前段时间打伤希德大叔的家伙，学者恭恭敬敬地把魔石交到那个人手里，那个人摆了摆手说："很好，我先去贝尔托利男爵那里了，抹杀他们的任务就交给你了。"

经过一番苦战之后，大家才击退那些想要取他们性命的家伙，希德大叔对他们的底细非常清楚，那个学者是真正的学者，他和其他那些人都隶属于某个团体，专门从事制造船只和飞空艇进行走私的行当。路索并不知道，希德大叔也曾经是那个团体中的一员，后来由于某些原因而脱离了他们。

没过多久，贝尔托利男爵遭到暗杀的消息传了出来，随之而来的是遍布各地酒馆的通缉告示，被通缉的不是别人，正是与路索有过一面之缘的空贼瓦恩和潘奈罗。路索坚持认为瓦恩和潘奈罗只不过是到处寻找宝物，并不可能做出暗杀这种事情，但是别的公会已经纷纷对他们两人展开追捕。

路索救出了被别的公会包围住的瓦恩和潘奈罗，询问他们关于暗杀事件的详情，看到路索愿意相信他们，潘奈罗把事情娓娓道来："我和瓦恩的本来目标是男爵家的某件宝物，但是当我们到的时候，男爵已经受伤了，犯人好像还用了某种毒药，他的整个手臂都变成了蓝色。我们对男爵进行了简单急救，就匆匆离开了那里，谁知道走的时候被人发现了，现在所有人都认为是我们去暗杀男爵的……"说完详细情况之后，瓦恩和潘奈罗决定暂时隐匿一段时间避避风头，并且向路索他们道谢，说这次的搭救之恩以后一定会回报的。

希德的公会收到了指名邀请，不过这并不是什么善意的邀请，路索他们见到了幕后主使，也是阿德尔在酒馆里遇到的那个蓝发女性伊露亚，暗杀男爵正是她亲自下手的，这一点希德早就猜到了，只有她特制的毒药才会使中毒的地方变成蓝色。而那块魔石具有破坏魔法封印的能力，用来破坏男爵家设置的保护魔法，在说清楚这些事情之后，伊露亚就打算让希德他们葬身于此。

伊露亚的属下一个接一个地倒了下去，当路索直面他的时候，魔法手册开始发光起来，路索拿出手册，不知道应该怎么办才好。伊露亚突然惊呼："魔导书！"然后拔剑将手册劈成两半，她受到了巨大的冲击，被震飞出去倒在地上一动也不动，而路索和其他人被传送到了另一个地方，就是那个曾经出现在他梦境中的荒凉之地。

阿德尔前后左右张望了一番，发现这里除了他们没有其他人，顿时气馁起来："呜哇，我不要待在这个鬼地方，我怎么会这么倒霉啊！"魔导师拉萨佛德的身影出现在大家眼前，他说："稍安勿躁，这里非常危险，请根据我说的方法尽快离开这里。"话还没有说完，空间突然产生了裂隙，一只巨大的怪物从裂隙中跑了出来，路索将怪物消灭之后，空间的裂隙才消失。

利用传送门水晶离开那个地方之后，路索从拉萨佛德那里得知了详细的情况。那块地方是禁地之一，由于聚集了大量的mist而拥有强大的魔力，但是却由于这个原因盛极而衰变成了不毛之地。研究魔法的人都知道那是多么危险的地方受到袭击的贝尔托利男爵也是其中之一，因为那里的空间非常不稳定，时常会产生裂隙。在空贼和赏金猎人中有着一种说法——只要得到了禁地就等于得到了无穷的财富，那是因为得到禁地就能拥有无可匹敌的强大力量，伊露亚就是企图操纵禁地的魔力和从空间裂隙中出现的怪物来达成她的目的。

"而你的那本魔法手册，拥有封印裂隙的能力，也就是封穴之魔导书。"拉萨佛德说，"魔导书不会被剑与火随便毁坏，它是强大的存在，它因你而拥有强大的力量，所以一定要好好保存魔导书哦！"告别拉萨佛德之后，阿德尔又特意转了回来，她清楚拉萨佛德一定了解，她天生就拥有与别人不同的优越能力，但是却因此觉得迷茫，与拉萨佛德交谈过之后才显得轻松起来。

在路索他们赴约期间，哈迪去莫古利族的小镇参观了很多事情，他还邀请路索一起去参加挖掘大会，擅长制造机械的莫古利们不知道会从地底坑道里挖出些什么东西来呢，路索兴致勃勃地接受了哈迪的邀请。

成百上千的莫古利们分布在几十条坑道里，井然有序地进行着挖掘工作，阿德尔满耳听到的都是莫古利们"咕啵咕波"的叫声，也忍不住想要学几声出来。热闹的挖掘现场突然骚动起来，有莫古利发现了食莫古兽，哈迪听到这个消息之后，慌乱的手足无措："太可怕了咕啵，食莫古兽最喜欢莫古的小球了咕啵。""小球？是头上的那种小球吗？"路索觉得很难以想象食莫古兽会是什么样的怪物。

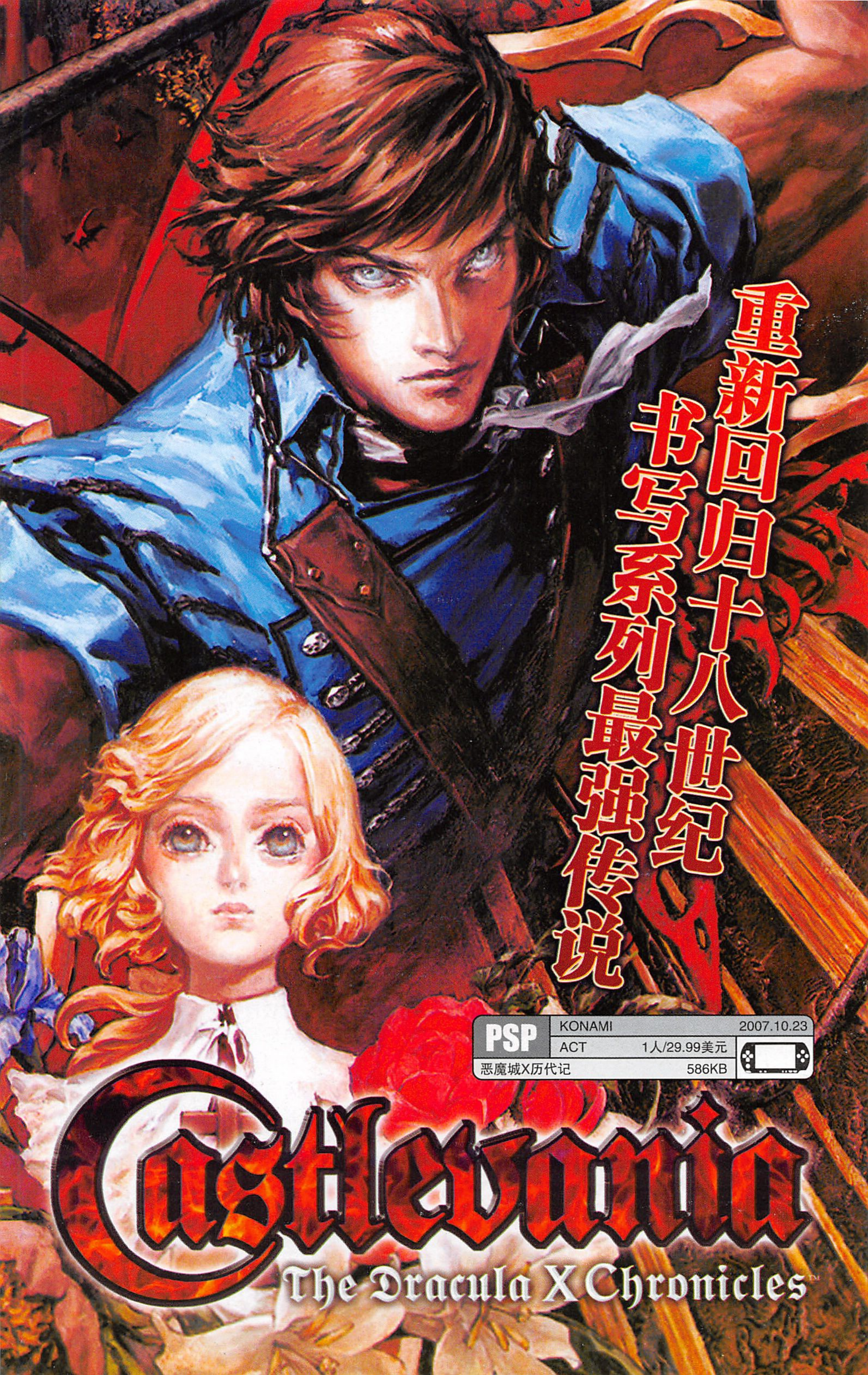
胆大的莫古利指挥其他同胞开始组织防线，还亮出了他们制造的机器人，路索兴奋地大喊起来："哇，是机器人！太厉害了，莫古利族太厉害了！"不过好景不长，机器人还没有派上用场就出故障了，冒出一阵青烟之后就不再动弹，结果除了哈迪之外，其他的莫古利都慌忙逃走了，路索帮他们赶走了食莫古兽。说实话，在路索看来，食莫古兽一点都不可怕，既没有巨大的体型也没有狰狞的外表，莫古利真是奇怪的小生物啊。

从莫古利族的小镇回来之后，阿德尔一直郁郁寡欢，直到某一天，路索发现了她留下一封信。阿德尔悄悄走了，还顺手带走了一些公会资金，叫大家不要记挂她，也不要去找她。路索若无其事的继续忙于完成各种任务，丝毫没有想要找回阿德尔的意思，希德大叔也一样，他对焦急的哈迪说："让她去吧，小丫头闹别扭而已，过几天就好了。"

没过几天，路索见到了阿德尔，不过她的样子非常奇怪，好像不认识路索一样，只想着从路索手里抢到魔导书。希德大叔猜测阿德尔是被伊露亚用什么手段控制住了，虽然不知道怎样才能让她恢复正常，他建议路索多跟阿德尔说话，一次不行就两次，两次不行就三次。在路索的反复呼唤下，阿德尔终于摆脱了控制魔法，恢复了正常，和路索斗了几句嘴之后，又高高兴兴地回到了公会里，正应了希德大叔说的小丫头闹别扭不用管她过几天就好。

瓦恩和潘奈罗这一对空贼的名声渐渐响亮起来，他们频繁出没于各地，盗取各种宝物，路索想要与他们堂堂正正的较量一番，于是接了通缉他们的任务。深夜，在耐心等到了好久之后，瓦恩和潘奈罗现身了，不过却是一对冒牌货，他们借着瓦恩和潘奈罗的名义到处作案，却栽在了路索手里，而且还在进监牢之前，有幸亲眼见到了货真价实的瓦恩和潘奈罗。

伊露亚又一次发出了挑战告示，她打算抢夺魔导书，完成她的野心，路索和希德大叔等人彻底粉碎了她的野心。魔导书的空白被填满了，到了路索该回到原来世界的时候了，这个暑假过得比预想之中还要充实呢，如果有机会，你也一定想去伊瓦利斯看看吧？


重新回归十八世纪
书写系列最强传说
PSP
KONAMI
2007.10.23
ACT
1人/29.99美元
恶魔城X历代记
586KB
Castlevania
The Dracula X Chronicles

KONAMI在PSP上制作的《恶魔城》是根据PC-E版《血之轮回》进行重新制作的。在忠实原作的基础上追加了新的要素，并且附带《血之轮回》的PC-E原版和加强版的PS《月下夜想曲》。作为《月下》的前传，《血之轮回》本身就拥有很高的制作水准，是早期《恶魔城》中评价最高的一作。《恶魔城X历代记》集合了以利希特、玛利亚、阿鲁卡多等人为主角的《恶魔城X》系列的两部作品，《血之轮回》经过背景3D化处理之后，以全新的面貌出现在玩家面前。喜欢这个系列的人绝对不能错过！

游戏基本操作

重制版的《血之轮回》的默认操作方式和PC-E版一样，与FC时代一脉相承。方向键（摇杆）控制角色行动，×为跳跃，□为攻击，↑+攻击为使用副武器（调到○键比较好），△键为副武器必杀技。按住□的时候，按方向键（摇杆）中与自己相反的方向可以后退。连按2下×为后空翻。遇到楼梯必须按↑↓来上下，跳到楼梯上的时候，按住↑可以停在楼梯上，站在楼梯上的时候，按↓+×可以直接跳下来。在游戏活用这一点可以很快地上下楼梯。以上是操作利希特时的方法，玛利亚的操作方式大同小异，按2次×为2段跳，按住↓+×为滑行，可以轻松地来到一些地方。实际上，游戏里有的地方必须要用玛利亚才能到达。



主要游戏选项

进入游戏之后，选择“START GAME”。首先要做一个记录，取好存档的名字之后再选择“START GAME”就可以开始游戏了。随着游戏的进度不断更新，系统会自动地存储。打过之后的关卡可以选择“STAGE SELECT”选定要去的关卡，重新游戏。在救出玛利亚之后，选“PLAYER SELECT”可以更换游戏里的主角。“BOSS DEMO”是BOSS战无伤通关的演示，需要用金钱来买（金钱是根据每一次过关时



的评价换算的，不是游戏里得到的钱），觉得游戏难度太高的玩家可以看看高手是怎么玩的。在SOUND ASSIGN”里，可以更换各关的音乐，但是相关的音乐必须在游戏中得到相应的唱片才能取得。“BOSS RUSH”就不必说了，需要注意的是这个模式可以2人联机，“HOST”是1P，“CLIENT”是2P。在战斗中有一人死掉的话就会GAME OVER，一定要注意。

游戏要点攻略

本攻略以利希特为主要操作对象，在STAGE 2救出玛利亚之后，可以在“PLAYER SELECT”中选择使用她。在游戏里选择“QUICK SAVE”可以中断，再开之后存档会消失。在过关之后，已经打过的关卡可以重新开始自由选择。如果在整关都不受伤的话，可以获得1UP。

因为本作没有魔导器和其他魔法，所以副武器的使用显得格外重要。利希特与玛利亚的副武器都需要消耗一定数目的红心（使用必杀的时候消耗更多），针对不同敌人，使用不同的副武器有较好的效果。

利希特副武器一览

武器名	普通技特征	消耗红心	必杀技消耗红心
飞刀	直线攻击	1	10
斧子	抛物线攻击，对空有效	1	10
圣水	贴地攻击，对地有效	1	20
十字架	回旋镖，用途广泛	1	15
怀表	一定时间内使敌人行动缓慢	5	30
圣书	大范围攻击，十分有用	3	10

玛利亚副武器一览

武器名	普通技特征	消耗红心	必杀技消耗红心
青龙(龙)	空中攻击，威力大	5	50
白虎(猫)	地面攻击，清杂兵用	3	20
朱雀(鸟)	斜上攻击，范围小	1	20
玄武(龟)	防守效果好，移动慢	3	10
卵	从里面孵出鸟，对空攻击	3	5
音乐书	音符攻击，对前方有效	3	10

序言

在很久很久以前 人们过着和平繁荣的日子
大家都以为 今后的生活也将如同往常一般
然而事实和大家的设想截然不同
在繁荣与和平的背后 潜伏着邪恶的种子
人们在追逐享乐的过程中 逐渐堕落
有的人要借助黑暗的力量毁掉这个世界
建立自己的时代和自认为“正确的”秩序
这些人带着诡秘的笑容 等待着自己的机会
每隔一百年 就会有一个邪恶的灵魂降临
这个灵魂化身成蝙蝠或狼的形态
或者如朝雾一般来去无踪
每当夜幕降临 他会潜行于黑暗之中
他的食物 是少女的鲜血
靠着吸血 他能够拥有永恒的生命
他就是恶魔城的城主 邪恶之神
在人间复活的德拉克拉伯爵……



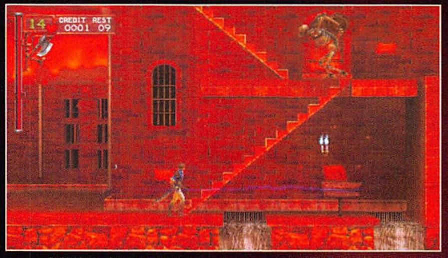
STAGE 0 PROLOGUE

游戏一开始，利希特为了救出被绑架的安妮特，驾驶马车前往德拉克拉的城堡。在半路上突然被死神拦截。虽然这家伙看起来十分嚣张，其实只要在他把镰刀扔过来的时候将其击落，他就会自动退去。但是在临走的时候会放一个骷髅波下来，这时候要跳起来回避。之后就自动进入下面的关卡了。

STAGE 1 DINNER OF FLAMES



一上来的场景上只有骷髅兵，这种看起来个子很高的家伙其实最不中用，行动很慢，一鞭子就可以干掉。在这里吃到一个斧子之后进入下一场景。



台阶上的骷髅会扔木桶，用斧子干掉它之后往上走，着火的房子里会有骷髅跳出，高处的灯台要用斧子打下来。在这里的最后有一个骷髅剑士，会滑行攻击。



从楼梯下来之后可以在这里打到加血。从右边的门出去，注意蝙蝠。吐火球的巨人上半身是弱点，火球可以打掉。注意它的重拳。

BOSS: WYVERN

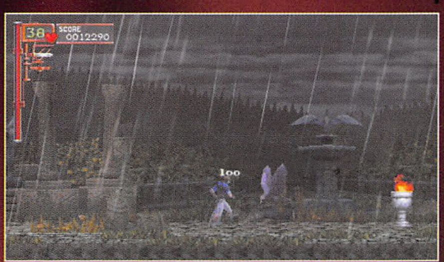


飞龙看上去十分厉害，实际上是最好对付的。只要有斧子，就可以轻松地收拾掉。它的空中攻击用后空翻或者移动可以轻松回避，吐火攻击的时候要根据火焰落下的地点回避，注意火焰落地之后反弹。

STAGE 2 GOD, GRANT ME STRENTH

经典的恶魔城1代音乐在本章回归，在Vampire Killer的旋律中攻关的感觉很爽吧。一上来的时候把斧子换成飞刀，这样在远处树枝上的乌鸦就可





以很轻松地干掉了。这个场景唯一比较难对付的是一个斧手，注意他的斧子按照不同路线飞出来，直线的用鞭子抽，抛物线的就只好移动躲避了。

从吊桥进入大厅之后注意吊灯是会落下来砸伤人的，最好上前引一下，然后赶紧后退。僵尸和大眼怪都不难对付注意大眼怪的飞行轨迹，打中头部才有效。



继续往前进一扇门之后会出现一个半截身子的牛怪。这家伙虽然不是无敌的，但是要打死它很难，如果红心比较多的话，可以用副武器必杀技干掉它，杀死它之后可以得到一张唱片。如果不想和它硬拼，可以一直向前逃跑，最后进入BOSS所在的院子。



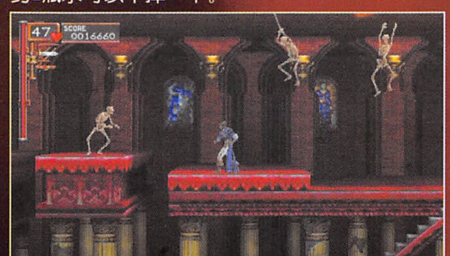
BOSS：WERE WOLF

这是传说中在满月的夜晚变成狼的家伙。在打它之前可以拿到圣水，但是实际上斧子比圣水更管用，因为这家伙更多时候都是贴在墙上。它的火焰弹和冲撞攻击很容易回避，在它跳到墙上的时候可以趁它不能动的时候集中攻击。

STAGE 3 AN EVIL PRAYER SUMMONS DARKNESS



一进入大厅就看到手持长枪的铠甲兵，这种敌人是《血之轮回》里最让人头痛的，因为它的长枪攻击范围长，而且枪尖的攻击判定太强，一旦碰上就会受伤，更要命的是它的体力太高，连抽4鞭才能干掉。圣水对它比较有效，扔准的话大约2瓶水可以干掉一个。

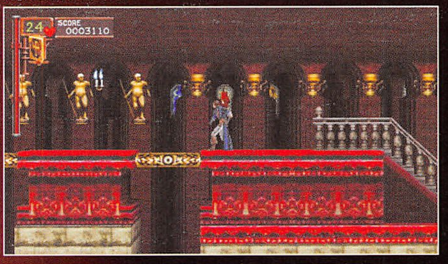


收拾完长枪兵之后往上走，有许多冒充人猿泰山的荡秋千的骷髅出现。躲开它们，在前面的大十字架那里可以得到一个怀表。其实在这里用不着这种武器，前面得到的圣书更有用。

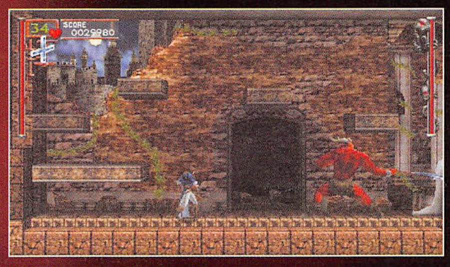


注意楼梯扶手上的小矮子，得到圣书的话就好对付他们了。前面路上的踏板会翻过去，如果不掉下去的话，一直往左走，干掉大钟下面的巨大骷髅之后，再往左走会有一个家伙偷走你的副

武器，在他溜走之前干掉他就可以夺回来，再往前走就要见到BOSS了。



如果从翻板那里掉下去，就需要绕很长一段路才能到关底，但是这条路上有一张唱片，只有玛利亚才能拿到。



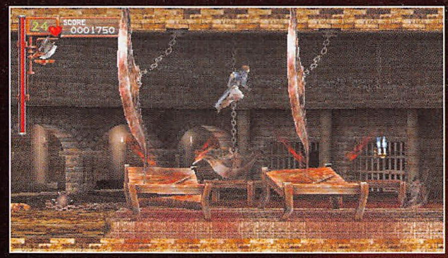
BOSS：MINOTAURS

牛头人的斧子很厉害，必须提前躲开。它的近距离喷火攻击基本上是白给的，只要挪一挪就喷不到了；它掀起的砖头可以用鞭子抽掉，而跳起来的重砍是比较难躲的一招，必须跳到台子上回避。将它的血打到1/3之后它会直接撞击，必须跳着躲开，之后趁它撞在墙上拔不出来赶紧抽它几鞭（利希特：谁让你长角的……），注意它在死的时候会冲过来，用后空翻回避即可。

STAGE 4 ATOP COUNTLESS TERRORS



这里是阴森的牢房，骷髅和小矮子交错向主人公袭来。如果有上一关留下来的圣书的话就比较容易过去了。走到上面一层，干掉白骨龙之后，躲开前面由锋利的镰刀组成的危险机关。注意地板上突出的地方不能踩，否则会中暗箭。踩下上面一层的机关，梯子会降下来。



第2个场景一上来之后有一个地方需要踩下机关才有地方垫脚。但是需要小心垫脚石上的刺。前面需要注意的就是来回摆动的链球，过了镰刀之后经过一个布满带刺陷阱的地方，留神碍事的大眼怪和小矮子。



过了那里之后继续向上走，注意很长的链球只要连续抽打就可以变短一段时间。前面的一个小台子藏着加血，吃过之后干掉前面的一排喷火骷髅，之后一个机关是跳板与链球交替的，需要在跳过的时候躲避。再往上走就是BOSS了。



BOSS：DULLAHAN

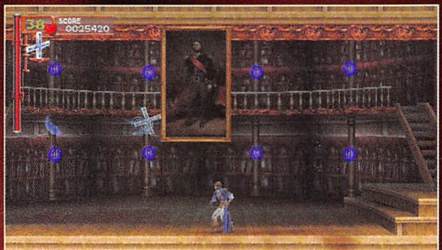
无头骑士的攻击招数比较单一，一个是把自己脑袋抛到半空，落下无数火球；另外一招是用长矛在地上激起冰锥。在BOSS战之前可以得到圣书，可以很好地对付火球这招；而冰锥只要跳到台子上就可以避开，之后就是不失时机的猛攻了。打死他之后，他会用自己的脑袋最后实施一次攻击，但是很容易躲开。

STAGE 5 THE DEVIL FLIES BY NIGHT

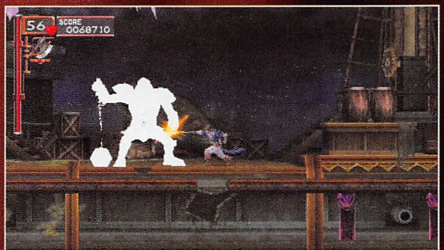
这里是幽灵船的码头。一上来穿着红铠的骷髅兵会抡长柄链球，用上一关留下的圣书可以轻



松对付，否则必须在与其交锋的时候猛抽，三下即可解决。在进入幽灵船之前有两个骷髅剑士出现，和第一关的一样，看准时机一鞭子干掉。



进入幽灵船之后，首先遇到的是骷髅弓箭手。它的箭可以抽掉，往下面走先来到一个武器库，被魔化的武器会对主角发动攻击。干掉这些刀剑之后再往前走，消灭掉屋子里的3个弓箭手。再前面的屋子中有一幅魔画，小心别被它吞了，不然直接挂掉。



干掉魔画之后往右走就来到了船头部分。小心上面的骷髅狙击手，它的子弹很难躲，最好从下层干掉。甲板右边的斧子要拿到（如果还有圣书的话就别拿了）。路上有骑鹰的矮子和抡链球的巨人。先把矮子干掉，再对付巨人。一直往左走来到桅杆顶端，BOSS所在的地方。

BOSS：DEATH

在开场时与利希特交锋的死神又一次登场，这次是真刀真枪的较量了。一开始的时候死神会在空中放出无数小镰刀，和STAGE 0一样，这些镰刀都可以打掉。此时要以台子为依托，找机会对死神攻击。在打掉他一半HP之后，死神会跑



到远处发骷髅波，这时候他是无敌的，只要躲避攻击即可。最后死神拿大镰刀和主角近距离交战，攻击方式除了小镰刀、斩击之外。还有就是跳到空中撞。一边躲一边打，实在不行就拿必杀技伺候，打完之后死神自己切了自己的脑袋，一团黑雾迸发之后，这个世界清净了。

STAGE 6 A NIGHTMARE REBORN



利希特在这里碰到了事件的元凶，召唤德拉克拉的沙夫特。这家伙为了阻止利希特，召唤出初代《恶魔城》的四大BOSS与之进行车轮大战。

VS 蝙蝠怪：



对付蝙蝠的最好副武器是斧子，跳起来猛抽也有效果。它吐出的火球会跟踪，可以打掉。在它钻到地下的瞬间，可以集中用鞭子攻击。干掉它之后可以得到许多小的红心。

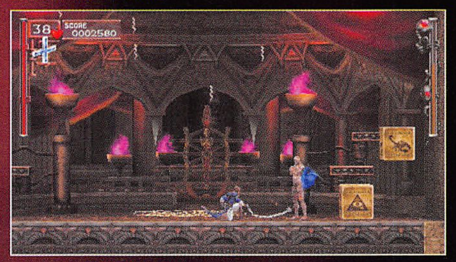
VS 美杜莎：

蛇发女妖射出的光线可以蹲下躲避。她跳起来的时候会用尾巴攻击，这时候用后空翻躲开。还有一招是同时放出三个绿色圆环，可以打下来。躲开她的攻击之后，用鞭子猛抽就可以了。



VS 木乃伊：

它的个子很高，双手会前伸做出僵尸状攻击（本来就是僵尸么），这个蹲下用鞭子抽就可以了。还会放出箱子把主角向画面左边顶，这时候必须跳过箱子才能躲开。最厉害的一招就是身上的布条垂直攻击，看准时机错开位置即可。打死它之后得到加血。



VS 弗兰肯斯坦：

这家伙动作迟钝，向前的抓击很容易避开。带电的光球用后空翻回避。还有一招是跺地板把砖头震下来，利用移动躲避即可。打败他之后就要和沙夫特交手了。



BOSS：SHAFT

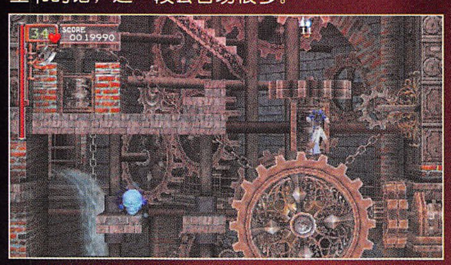
这家伙操纵两个绿球，不时向主角施放雷电攻击，有时候还会变成追踪弹。虽然这两个球不能打掉，但是用鞭子抽的话可以改变它们的运动方向。在躲开这两个球之后，集中力量攻击沙夫特的本体就可以了。在第二阶段，两个绿球会以固定方式向主角袭击，这时候如果躲不开的话可以直接放必杀将沙夫特的最后一点体力榨干。



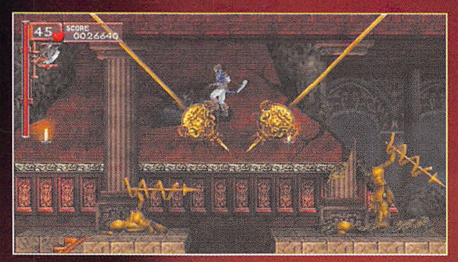
STAGE 7 HEAR ON THE REQUIEM OF BLOOD



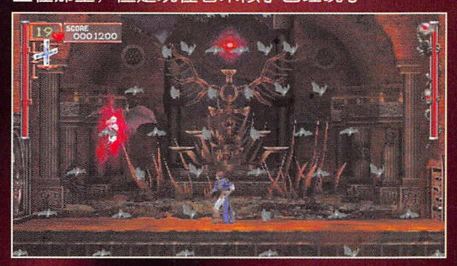
一开始的时候可以拿到斧子。这时前面的桥突然开始坍塌。要赶在石桥完全塌陷之前进入城堡内部。路上碍事的飞龙用斧子可以直接干掉，但是要注意脚下的安全。如果在之前一直保留着圣书的话，这一段会容易很多。



城堡里面布满机械装置。除了扔骨头的骷髅之外，还有从水里钻出来的骷髅影子，攻击之后它会变成水。这种敌人是无限出现的，所以不要在这里多耽搁。下面一个场景从上向下走，注意看齿轮的方向，站在向下旋转的齿轮上可以降下来。注意空中的翼人。再后面一个场景从下往上走，只要对恶魔城系列的机械塔熟悉的话应该不难通过。



下一个场景比较复杂，地上的骷髅犬需要预先提防，拿大剑的铠甲兵要打8下才死，攻击力又强，所以要巧妙周旋。上上下下几处楼梯之后，从上面的钟摆处跳过去，到画面最左边。安妮特正在那里，但是现在看来似乎已经晚了……



BOSS：L.VAMPARE

实际上，这个安妮特是德拉克拉的部下梦魔变的。她的攻击方式很简单，使用蝙蝠保护自己，并且发动不同阵形的袭击。其中最危险的是螺旋形的攻击，其实在这个攻击中，蝙蝠的队形和圣书那一招是一样的，只要找好间隙就可以躲过去。这时候只能利用蝙蝠不在她身边的时候攻击她了。

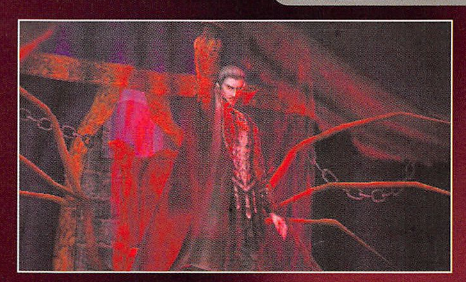
STAGE 8 BLOODLINES



虽然没有救出安妮特，但是利希特依旧需要履行贝尔蒙特家族历代的使命，打败复活的德拉克拉伯爵。仇人就在眼前，路上只有蜡烛，收集全部的红心之后，朝德拉克拉的宝座前进吧！不过，在进入吸血鬼魔王的房间之前，有一个隐藏通道可以通向秘密的宝库。最终，将德拉克拉的财产搜刮一清的利希特大义凛然地来到了这个魔王的面前，向他发出了挑战！（汗……）

BOSS：DRACULA

大名鼎鼎的吸血鬼之王的实力不容小视，但是……玩过《月下》的玩家门应该很清楚地记得游戏一开始的时候利希特挑战德拉克拉的那一段，而这正是《血之轮回》中我们要做的事情。不过在这里利希特挂了的话可没有玛利亚来救，所以只能依靠自己的实力和打月下开头的经验了。





德拉克拉的第一形态会左右瞬间移动，必须跳起来抽他的上半身才能奏效。他的招数也很简单，三个小火球可以用鞭子打掉，两颗大火球发出时应先蹲下避过第一个，之后立刻跳起避过第二个。把第一形态的HP打光之后德拉克拉照例会变身成大怪物，这时需要躲开它的跳跃攻击，火焰弹需要跳起来躲，巨型冲击波则只能蹲下躲避（千万不能挨上，不然肯定完了）。



经过一番苦战，大魔王终于倒下了。但是恶魔城并没有消失。在动人心魄的结尾曲播放完毕之后，随着一声凄厉的惨笑，沙夫特的阴影出现在屏幕上。难道说，利希特打倒的德拉克拉……是幻觉？话说这个老家伙被打倒之后，要每隔100年才能复活一次，但是为了躲避这个被诅咒的命运，他经常在不利的时候选择诈死的方式躲到别的地方，之后再找机会反扑。这次也不例外，他又利用金蝉脱壳的方式逃跑了。此时游戏中出现提示，必须在恶魔城中找到沙夫特的鬼魂并且消灭他，才能彻底摧毁这座城堡。利希特必须将所有被囚禁在这里的少女救出，才能看到真正的结局。我们的战斗，实际上刚刚开始……

隐藏路线与完美结局详细攻略

首先我们要知道，恶魔城里有着诸多的分支路线，很多的地方必须打碎墙壁才能通过。但是《血之轮回》的地图和《月下》不同，并不是整个一张，而是每个STAGE一张，不同的分支把玩家引向不同的BOSS，最后来到隐藏关里。从现在开始，我们又重新回到STAGE 1，向不同的方向进发！

STAGE 1 DINNER OF FLAMES



这一关的分支路线在出屋子之前的这个地点，打开左下方的石墙，可以来到隐藏的空间。不用管那个绿色的气泡，直接走左边跳下去，下面左边的墙可以打开，干掉里面的怪异植物可以得到唱片。再打开左边的墙，一直走到头，乘电梯上去之后就可以见到BOSS了。



BOSS：SERPENT

这条巨大的水蛇只有头部是要害，要根据它的行动方式进行攻击。它从空中扎下来的时候可以打到它的头，如果它盘在桥上，要站在它接触不到的位置确保安全。还有一招是喷蓝色火焰，只要站在它喷射的死角里就可以避过去（喷射之前是很好的攻击时机）。注意它在死前还会向上冲击一次。打败它之后即可进入STAGE 2’。

STAGE 2 GOD, GRANT ME STRENTH

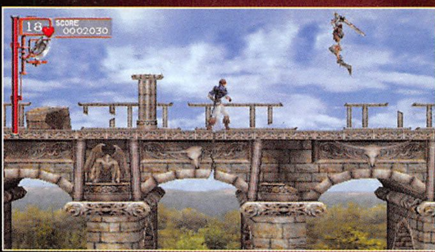
在进入STAGE 2’之前，我们先去STAGE 2营救玛利亚。首先来到那个有怪牛的地方，一定





要先拿到钥匙（位置在被追击时第一个断口之后的第2个蜡烛）。追击结束之后来到下水道，玛利亚就囚禁在最右边的门里。救出她之后就可以通过PLAYER SELECT使用了。

STAGE 2’ BREAKING THROUGH THE FRONT



这里一开始是桥上，拿剑的骷髅会跳起来攻击，但是可以用鞭子抽回去。空中的翼人可以用斧子解决。有的地方会塌陷，但是塌得很慢，所以不用担心。

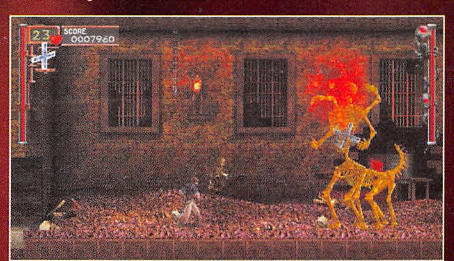


下一个场景里多了一种骷髅蜘蛛。可以用在这里拿到的圣水对付，乌鸦也是不可不防的。注意这里用骨骼搭成的桥一踩即塌陷，在上去之前必须先把敌人清理干净。

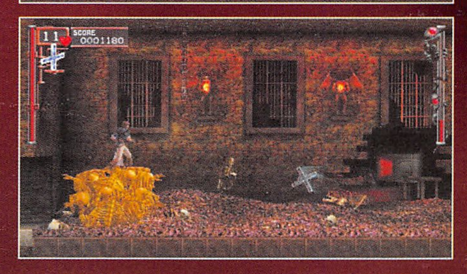


从这里如果一直走到头的话就会遇到以前打过的狼人，但是在图中这个地方落下去的话，可以来到另外一个地方。这里有个铠甲很厚的家伙，如果没有圣水的话还是不要与之硬拼。过了这里之后就是隐藏BOSS所在的地方了，别忘记拿加血。

BOSS：B.GOLEM







骷髅怪一共分3个形态。第一形态还好对付，它喷火和伸手的时候躲远一点就没问题。第二形态最难对付，因为它飞得很高，所以必须趁它俯冲下来的时候攻击，如果有斧子的话就好对付一点。第三形态的时候它只会平行移动，但是上面可以站。利用它的运动规律打死它，即可进入STAGE 3’。

STAGE 3’ RELEASE FROM THE THIRST OF BLOOD



这里是阴森的墓地。沼泽里不时有泥人冒出来，还有会飞的墓碑。在一开始来到上面，把白色墓碑向左推，可以进入一个秘密的宝藏库，里面有几件副武器和1UP。



继续往右走，遇到一个三只眼的骷髅。看起来很拽的样子，实际上不堪一击。把它的三只眼都打掉之后它就完蛋了。



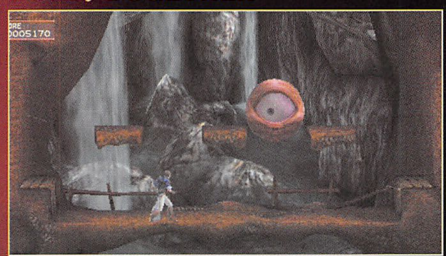
打完骷髅之后继续往右走，在进入下一个场景之前，来到右下方，跳起来攻击墙壁，可以打开一条通道。从这里进入右边，沿着楼梯走下去，可以救出修女泰拉（Tera）。她给主角一个项链，之后就可以打开那种红色骷髅变成的柱子了（普通的红色骷髅敌人也可以消灭）。（图52）。

出了这里，继续往前走会碰到由链球构成的机关，攻击上边的齿轮可以将链球打下来。其中第二个链球打掉之后，从这里跳下去，能够直接



到下面一层，从这里往右走可以直接见到这一关的隐藏BOSS（如果不走这条路线的话这关的BOSS是牛头人）。

BOSS：DOGETHER

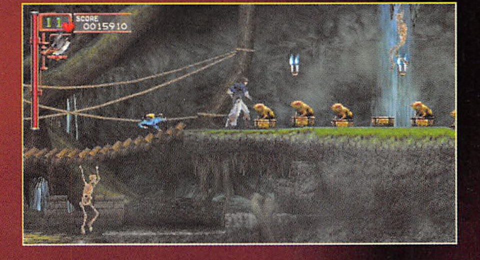


这个超级大眼怪会瞬间移动。在攻击的时候先会出现一个梵字，红字是火焰攻击，绿字是三个方向的箭，蓝字是召唤一堆土块将其围住。如果有斧子的话，就比较容易对付它。打败它之后它会做出一个很窘的表情，然后朝主角所在的位置垂直撞击。干掉它就可以进入STAGE 4’。

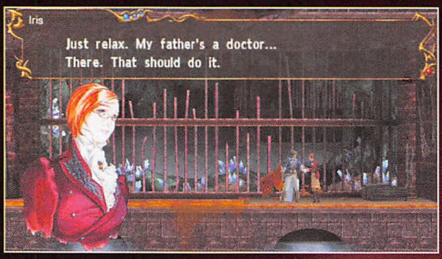
STAGE 4’ FORTRESS OF THE WATER DEMON



这里是水的世界。青蛙和乌鸦是主要威胁，进入第二个场景之后，需要提防上面跳下来的骷



髅。有一只蓝色的青蛙千万不要打死，把它引到右边有一排青蛙雕像的地方，它会蹦到一个空的台座上面。



等所有的青蛙雕像降下去之后再往回走，会发现有一段独木桥已经掉在下面了。下去之后往左走到一个有楼梯的地方，下去之后就可以救出医生的女儿伊丽丝（Iris）。她会给主角破坏冰柱的能力。从这里一直往右走，在尽头的房间里可以拿到许多副武器。



按原路返回，继续往前走的话可以碰到无头骑士。要想打隐藏BOSS的话，必须重新开始这一关，在本关第2个场景一开始的时候，在有瀑布的地方发现一排排木筏在向下漂流。跳上其中一个木筏，可以一直沿着河水漂下去（没有木筏的话可就挂了）。一路上要小心骷髅兵的袭击，叼着箱子的鹰会送来许多道具（攻击箱子）。在遇到第三只鹰（叼着路牌的那个）之后，要在筏子冲下悬崖之前跳到右边的地上。



这里有一个渡船的人。乘他的船到对岸之后，再反复回到他的船上，可以得到加血、钥匙和无敌的药。干掉岸上的骷髅，继续往右走（小心蝙蝠），使用钥匙就可以找到BOSS了。



BOSS：CARMILLA

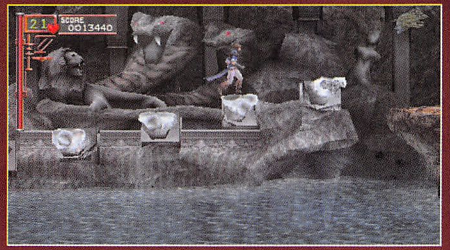
这个卡密拉应该就是在《月之轮》里召唤德拉克拉的女子，但是在这一代里她的地位显然没有沙夫特前辈高。她的攻击方式是召唤一个趴在骷髅上的美女，一边移动一边放出火焰。而她自己则在下面的地上徘徊，一旦抓住主角的话就会用狂吻的方式吸取对方的红心。（利希特：女流氓啊——！！）这时必须站在上面两边的台子上集中攻击骷髅，来回移动躲避火焰攻击，将其消灭之后，再朝卡密拉的本体来一下，她就会脱掉裙子换上紧身衣的装束。这时 的她已经很好对付，抽两鞭子就收拾掉了。

STAGE 5' WANDERING

这一关集合了前面几关的难点。敌人主要有骷髅剑士、骷髅链球手、蝙蝠等等。路上有要求跳跃技巧的地方。一直走到头，进入地下迷宫。



地下迷宫里有分支，一直往下走的话，可以来到一个有机关的地方。跳起来踩下开关，石像会倒下来。要趁着第一个石像倒下的时候跳上去，否则时间一过石像又会立起。这前面的地方又有



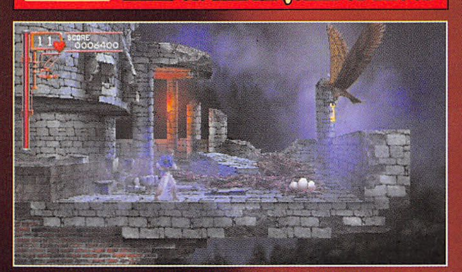
分支，走下面会见到梦魔，走上面则可以见到这一关的BOSS。



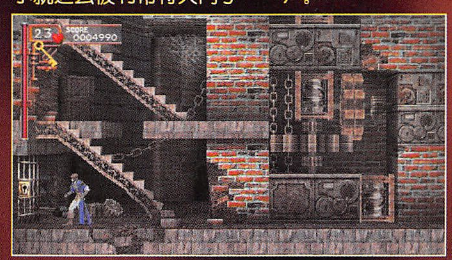
BOSS：HYDRA

四头蛇的第一个头发动的攻击用后空翻可以躲过去。打死第一个头之后它会石化，变成垫脚的平台。再走上去之后还有3个头，先打死蓝色的那个，然后利用它作为踏板，跳上去攻击蛇的心脏部位。小心两个红头的攻击，左边的会来回砸主角，右边的会吐火球。打倒它之后，就会进入STAGE 6，攻略方法和前面一样。

STAGE 7 HEAR ON THE REQUIEM OF BLOOD



在这一关，我们的首要任务是拯救安妮特。在进入第2个场景之后，先把画面里的红色柱子打碎，踩下里面的机关。再来到右上的门前，攻击门上的齿轮，反复数次之后门就会打开。里面有一只挂着钥匙的鹰，把它干掉就可以得到钥匙（这里的鸟蛋打碎之后可以得到加血，可怜的一家老小就这么被利希特灭门了……）。



拿到钥匙之后，一直来到有牢门的那个地方。先别急着开门，到上面把冰柱打碎，踩下里面的机关。再回到牢门那里，发现又多出来一条向下

的道路。真正囚禁安妮特的地方在这里。救出安妮特之后，再按原路走到关底，沙夫特的鬼魂就出现了。



BOSS：SHAFT GHOST

沙夫特变鬼之后比原来厉害了不少。他的攻击方式主要有以下三种：召唤蝙蝠，召唤丧尸飞龙（STAGE 1的那个龙的鬼魂），还有从地下冒出来的怪物。打他的时候推荐使用斧子作为副武器，在蝙蝠刚出来的时候用斧子消灭，顺便给在空中飘浮的沙夫特几下。丧尸龙的喷火用移动躲避，地下的怪物需要在远处跳着躲。沙夫特的本体在上空左右来回移动，在低空时使用普通攻击对付，在高处的时候用斧子。打死他之后终于进入最后一章，与德拉克拉做最后的对决。

STAGE 8 BLOODLINES

BOSS：DRACULA



这次的吸血鬼魔王比上次多出来一个形态。首先要像上一次一样打完他的前两个形态，把红心都攒起来。德拉克拉在变身之后会下血雨，注意不要被淋到，否则会行动缓慢。第三形态的德拉克拉在天空飞行，会在地上放出火焰和血红的刺，在空中放火球，还会召唤蝙蝠，变成狼的形态冲击。他放出来的蝙蝠是无敌的，只能跳跃躲避。变狼的时候可以在远处蹲下躲避。火焰和血刺只能随走随躲。当他飘浮在低空的时候，要不失时机地用十字架进行攻击。如果红心有够多的话，就不要吝惜必杀技了。

德拉克拉被打倒之后，又像以前一样交代了



一堆遗言，说什么只要你们人类的欲望没有消失我就有机会复活云云，利希特则针锋相对地告诉他，不要小看人类的能力。在贝尔蒙特家族历代最强的吸血鬼猎人面前，德拉克拉化成了一团血浆。随着地动山摇般的巨响，魔王的城堡土崩瓦解。在太阳升起的时候，利希特、玛利亚、安妮特、泰拉和伊丽丝五人一起站在远处，对着恶魔城的废墟感慨万分……

隐藏的游戏模式及开启方法

本作除了重制版的《血之轮回》之外，还有PC-E原版的《血之轮回》和PS版的《月下夜想曲》以及PC-E版隐藏的Q版恶魔城（实际上这是光碟机制式错误的警告画面。《血之轮回》是对应PC-E CD ROM2的，CD-ROM 1型机不对应，将光盘放错机器就会出现这样的画面）。

PS版《恶魔城X 月下夜想曲》开启方法



在STAGE 3’，来到如图所在的位置，事先准备好斧子或者其他能够向上攻击的武器（在这一关开始的白色墓碑那里可以得到斧子）。之后把图中绿色的东西打下来，从那里跳上去，一直向右走到头，打开白色的墓碑，就可以得到《月下》的游戏盘，之后在ORIGINAL GAMES里就可以玩了。

PC-E版《血之轮回》开启方法

在STAGE 4，跳跃平台与链球交替的地方，打开右下角的墙壁，可以发现炸弹，打一下炸弹，墙会炸开。往前继续走，从上面的台子一直走到

头，打开那里的墙壁，就能得到《血之轮回》的游戏盘。至于Q版恶魔城，只要连续通过4次BOSS RUSH MODE，就可以得到恶魔城Peke的游戏盘。



恶魔城X月下夜想曲正城地图

- 存储记录点
- 隐藏房间
- 一般场景
- 传送点
- BOSS战房间





恶魔城X月下夜想曲逆城地图

- 存储记录点
- 隐藏房间
- 一般场景
- 传送点
- BOSS战房间





特殊名字

X-X!V' ' Q：游戏刚开始就有99的幸运值，并且还有幸运+20的戒指。
DRACULAX：全能力+1
RICHTER：通关后，可以使用理希特进行游戏。
MARIA：完美通关后可以使用玛丽亚进行游戏。
AXEARMOR：刚开始就拥有斧兵铠甲。



各人物操作介绍

—— 阿鲁卡多操作 ——

人形态操作	
↑键	摆POSE
↓键	下蹲
←/→键	移动
□键	使用装备在右手的道具/武器/防具
○键	使用装备在左手的道具/武器/防具
△键	后紧退
×键	跳跃
L键	变狼
R键	变蝙蝠
START键	打开菜单
SELECT键	查看地图
跳跃中×键	二段跳
↓↑+×	高跳
↑+□/○	使用副武器
L+R键	变雾

注：三种变身术和二段跳、高跳都要得到相应的魔导器后才可以使用。

狼形态操作	
←/→键	移动
↓键	下蹲
□/○键	攻击
×键	跳跃
↑+×键	高跳
←←/→→	前冲

注：前冲需要得到相应的魔导器后才可以使用。

蝙蝠形态操作	
方向键	控制飞行移动
□/○键	火球攻击
△键	声波攻击

注：火球攻击和声波攻击需要得到相应魔导器后才可以使用。

—— 阿鲁卡多出招表 ——

名称	输入指令	消耗MP
SUMMON SPIRIT	←→↑↓+□/○	5
TETRA SPIRIT	↑蓄力→↓+□/○	20
SOUL STEAL	←→↓←→+□/○	50
DARK METAMORPHOSIS	←↑→+□/○	10
WOLF CHARGE	↓→+□/○	10
WING SMASH	×蓄力↑←↓→松开×	10
HELL FIRE	↑↓→+□/○	15
SWORD BROTHERS	↓→↑蓄力↓+□/○	30

注：HELL FIRE按住不放后可以使用陨石攻击；WOLF CHARGE、WING SMASH需要得到相应的魔导器后使用。
SWORD BROTHERS需要得到剑魔并且剑魔等级在70级以上。

理希特操作方式	
↑键	摆POSE
↓键	下蹲
←/→键	移动
□键	攻击
×键	跳跃
△键	副武器必杀技
START键	暂停游戏
SELECT键	查看地图
↑+□	副武器攻击
↓+×	滑铲
↓+×・×	滑铲后飞踢
×・×	后空翻
↓↑+×	高跳
↑↓→+□	前冲攻击

玛丽亚操作方式	
↑键	摆POSE
↓键	下蹲
←/→键	移动
□键	攻击
×键	跳跃
△键	副武器必杀技
○键	切换副武器

玛丽亚操作方式	
↑+□	副武器攻击
↓+×	滑铲
×・×	二段跳
二段跳后↓+×	踩踏
↓↑+×	高跳
↑↓→+□	前冲攻击

魔导器介绍	
SOUL OF BAT	蝙蝠变身
FIRE OF BAT	蝙蝠可以发射火球
ECHO OF BAT	蝙蝠可以使用声波
FORCE OF ECHO	声波带有攻击力
SOUL OF WOLF	狼变身
POWER OF WOLF	狼可以使用冲刺
SKILL OF WOLF	可以通过指令使用冲刺
FORM OF MIST	雾变身
POWER OF MIST	雾变身时间延长
GAS CLOUD	雾带有攻击力
CUBE OF ZOE	攻击灯台会掉落物品
SPIRIT ORB	显示敌人伤害
GRACITY BOOTS	获得高跳能力
LEAP STONE	获得二段跳能力
HOLY SYMBOL	可以在水中移动
FAERIE SCROLL	显示敌人名字
JEWEL OF OPEN	可以打开蓝色的门
MERMAN STATUE	可以使用船
BAT CARD	召唤使魔蝙蝠
GHOST CARD	召唤使魔鬼魂
FAERIE CARD	召唤使魔妖精
DEMON CARD	召唤使魔小恶魔
SWORD CARD	召唤使魔剑魔
FAIRY CARD	召唤使魔半妖精
N DEMON CARD	召唤使魔鼻恶魔
HEART OF VLAD	伯爵心脏
TOOTH OF VLAD	伯爵之牙
RIB OF VLAD	伯爵之骨
RING OF VLAD	伯爵指轮
EYE OF VLAD	伯爵之眼



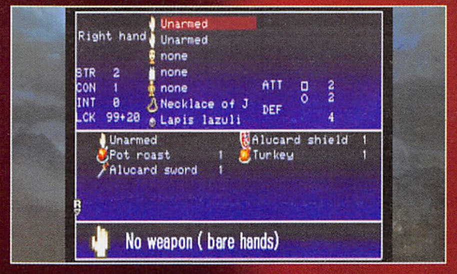
初期不被死神没收装备方法

在游戏初期时，上来的一套强力装备会被死神没收，虽然在逆城是可以再次获得的，但是如果有这一套装备也会很爽。借新作的机会，我们在这里为大家介绍这一经典秘技。

首先要用到前面说的特殊名字X－X！V’’Q。这样阿鲁卡多刚登场时的HP只有25点。我们要利用的是HP被伤到最大值的一半以上时会飞出很远的特性。

正式开始后先在前面几个房间升一级，然后到达死神之前的场景，也就是只有4只狼的房间。随后把身上装备解除，将防御力降到4后。在到死神场景的入口处对着狼跳过去，就会发现被撞飞了，并且飞过了死神的场景。最后装上装备，找个存储点记录完毕就可以继续冒险了。

如果中途撞失败了，靠打碎石头才能通过的通道以及撞狼的出口处阶梯，打碎后都是有回复道具的。不过，回复道具用完了如果还没成功那只能重新开始了。

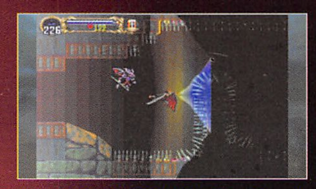






GOOD END达成方法

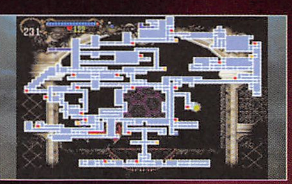
一般的结局就是到达恶魔城最上层，打倒理希特后结束，但这不是真正的结局，而且正常打的话也无法进入逆城中。下面就给大家介绍进入GOODEND的方法。



↑得到蝙蝠的声波能力后，到一个很黑的场景中用声波探路，最后获得不怕地刺的铠甲。



↑到礼拜堂上方原来都是刺的地方，装备铠甲后可以直接行走过去，到里面得到金戒指。



↑在图中位置进入恶梦中，打倒BOSS后，得到银戒指。



↑装备两个戒指到达大钟处，下方石板会打开。



↑在里面会见到玛丽亚，打败她后可以得到神圣眼镜。



↑装备神圣眼镜,到达恶魔城最上层,见到理希特后只攻击他头上的球。



↑从打倒理希特后面的传送点进入逆城。



↑在逆城中，打倒几个BOSS获得伯爵的5样东西。



↑找齐后来到逆城大钟前，上面的石板会打开，到里面就是最后的决战了。

部分要素介绍



↑从这里变身成狼进入到石洞中。



↑然后再变成蝙蝠从石洞中出来。



→下方的房间入口就会打开，这个方法在逆城也适用。

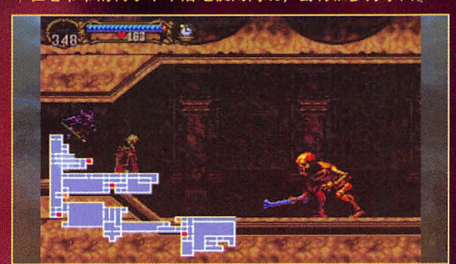


→这里需要将背着火药桶的骷髅引过来。


↑这种机关要把子恶魔召唤出来等一会可以打开。



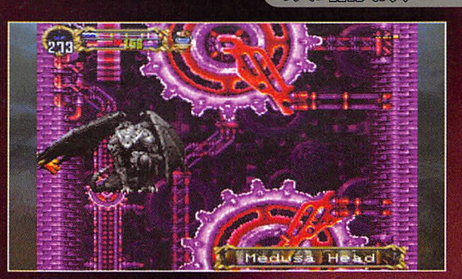
↑在老爷爷的椅子下不落地使用高跳，会有很多好东西。


↑能力提升最高的骷髅戒指是从它身上掉的。



↑装备道具无限戒指，使用老爹照片，在这里是升级使魔最快的。


↑装备后□○键一起按，可以引发出盾魔力，亡灵剑也有此效果。



↑被美杜沙石化的时候有极低的几率会变成怪兽。


↑著名的无限真空刃就是从这个头套的身上打下来的。



↑通关后可以买到50W的无限使用道具的戒指。


↑半妖精等级高的时候，坐在椅子上等一会就可以听到“夜曲”了。



↑钟楼这种齿轮一共有4个，都打到出现不同声音后可以开启隐藏房间。

GUNDAM
ガンダムバトルクロニクル
BATTLE CHRONICLE

PSP	BANDAINAMCO	2007.10.04
	ACT	1-4人/5040日元
高达战斗编年史		记忆容量608K

0079吉翁军全任务全分支攻略

MISSION1 黄尘の谷

◆限制时间：10分
◆敌对势力：地球联邦军
◆任务难度：D

非常简单的一关，但这关敌人出现的位置都比较远，加上目前的索敌范围小，所以不适合在这关刷点练机体。

MISSION2 水上夜行军

◆限制时间：10分
◆敌对势力：地球联邦军
◆任务难度：D

和前一关差不多,不过这关敌人的距离都相对近一些,方便索敌,可以用这关进行刷点培养。

MISSION3 オデッサ激战

◆限制时间：10分
◆敌对势力：地球联邦军
◆任务难度：C

这一关的难度也不大，防卫我方战舰很简单,清完杂兵最后敌方ACE会出场增援。主要是目前没有光束武器，攻击远距离的手段暂时先用扎古手雷吧……

本关追加点数：
敌ACE机击坠：3000
友军舰防卫：10000

MISSION4 ホワイト　ディンゴ

◆限制时间：10分
◆敌对势力：地球联邦军
◆任务难度：D



敌人的MS不多，地面上有战车队也很好消灭，本关给的点数不算高，不适合刷点。

本关追加点数：
敌ACE机击坠：5500
战车突破阻止：10000

MISSION5 大西洋、血に染めて

◆限制时间：10分
◆敌对势力：地球联邦军
◆任务难度：C

开始先全力回收物资，敌人杂兵可以让NPC来解决，中途还有我方的援军。敌人距离我方战舰比较远，所以战舰防卫也是不成问题的。

本关追加点数：
敌ACE机击坠：6000
物资回收：10000
友军舰防卫：10000



MISSION6 ジャブローに散る

◆限制时间：5分
◆敌对势力：地球联邦军
◆任务难度：B

水下的关卡，前面得到的GOGG是非常不错的光束武器机体，在后面关卡也很强。第一个场景有两个分支。分支1是等我方潜水舰进入到指定地点后，出现的绿色指定地点。分支2是我方消灭敌方一定数量的机体后出现的蓝色指定地点。

分支1：进入后是去摧毁敌人基地，中途敌方会有两个ACE做支援，击坠他们后就可以到指定地点了，不必恋战。随后的场景是对单独一人的阿姆罗，很好解决。

本关追加点数：
敌ACE机击坠：10000
敌基地设施破坏：5000
友军机防卫：10000

分支2：第2场景目标是打开敌方基地的大门，扫除完周围的杂兵后会有敌方ACE增援。随后就可以进入指定地点了，因为敌人是无限增援的。第3场景击破两台ACE机即可。

本关追加点数：
敌ACE机击坠：14000
敌基地设施破坏：10000
友军机防卫：10000

MISSION7 ラスト リゾート

◆限制时间：5分
◆敌对势力：地球联邦军
◆任务难度：B

前半要求不让敌人到达指定地点，敌人根本攻不过来，放心打即可。清完杂兵后到指定地点进入后半战斗。后半战斗只要全力攻击敌人，不让他们靠近我方主舰即可。主舰升空后会有艾娜驾驶阿普萨拉斯2支援，敌方斯罗的EZ-8也会出现，击破后过关。（S过关后得到阿普萨拉斯2，这部机体给NPC开很强，只不过是地面专用的）

本关追加点数：
敌ACE机击坠：8000
ガンタンク击坠：3000
友军机防卫：30000

MISSION8 战场までは何マイル?

◆限制时间：2分
◆敌对势力：地球联邦军
◆任务难度：C

比较短的一关，敌方运输机要尽快击破，然后再攻击基地周围的杂兵，顺便攻击基地，这样短时间击破的点数很容易就可以得到了。

本关追加点数：
ミデア击坠：2000
短时间击坠：10000

MISSION9 ジオン 威胁のメカニズム

◆限制时间：10分
◆敌对势力：地球联邦军
◆任务难度：B

这关是过关容易高评价难。想获得高评价要尽量打光敌方的增援，然后再破坏第2艘战舰。但我方的增援攻击意识很强，攻得猛，敌方战舰挂得快，自己也挂得快，特别是敌方的吉姆带着3个炮台出来时。想得到高评价第一要在中途援军更换机体的时候多清杂兵；第二要看运气，很有可能我方援军没打完战舰就回去换机体了；

第三还是建议有了能秒杀吉姆的武器时再来刷评价吧。

本关追加点数：
敌舰击沉：4000
友军机防卫：10000

MISSION10 ポケットの中の战争

◆限制时间：10分
◆敌对势力：地球联邦军
◆任务难度：B

本关中取得高评价的关键在于第一场景中是否将高达NT1击破，如果没击破，在第2场景中只有高达NT1出现。

本关追加点数：
敌ACE机击坠：12000
友军机防卫：5000

MISSION11 ソロモン防卫战

◆限制时间：5分
◆敌对势力：地球联邦军
◆任务难度：A

第一场景任务是清光敌人后到指定地点，在清光敌人后，敌方会增援一个主舰，扔下来一堆杂兵铁球。可以先把铁球消灭，然后消灭主舰，再到指定地点。指定地点有多个，这也是这关的分支。

分支1：从上方的发进口进入，这样进入后的地点直接就是要防卫的基地了。第二场景防卫基地后进入绿色指定地点。第3场景中保护比克萨姆，敌方有一个主舰可以击沉，ACE增援是阿姆罗。

本关追加点数：
敌ACE机击坠：9000
敌舰击沉：4000
友军防卫：15000

分支2：从周围的小型基地入口进入，沿外围走，到达有两个开关的房间中，随后就会出现蓝色指定地点。第三场景任务保护我方战舰。



本关追加点数：
敌ACE机击坠：9000
敌舰击沉：4000
友军防卫：15000

MISSION12 宇宙、闪光の果てに

◆限制时间：10分
◆敌对势力：吉翁军造反部队、地球联邦军
◆任务难度：A

本关注意快速清敌，这样可以有效保护我方机体。上空的敌方母舰可以找时间击破，因为全灭敌人后高达4号机和5号机会出现增援，到时就不太好办了。

本关追加点数：
敌ACE机击破：10000
敌舰击沉：5000
友军机防卫：5000

MISSION13 裁かれし者

◆限制时间：10分
◆敌对势力：地球联邦军
◆任务难度：A

敌方出现的位置有些是有可能攻击到基地的，所以要快速清光他们。最后BD2和BD3会出现，要尽快击落BD3，爆出EXAM后就不好攻击他了。

本关追加点数：
敌ACE机击破：5000
基地设施防卫：10000
友军机防卫：5000

MISSION14 ニュータイプの威胁

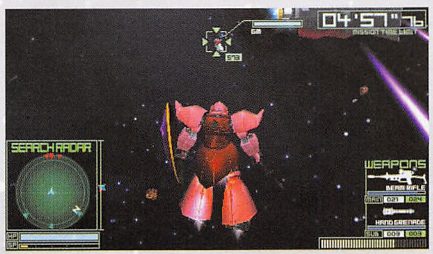
◆限制时间：10分
◆敌对势力：地球联邦军
◆任务难度：B

这关不算难，要小心中期时吉姆驾驶的加农炮台会从远处攻击。后期敌方阿姆罗三人组增援，击坠后过关。

本关追加点数：
敌ACE机击坠：12000
友军机防卫：10000

MISSION15 宇宙要塞ア・バオア・クー

◆限制时间：5分
◆敌对势力：地球联邦军
◆任务难度：S



第一个场景取决于走的分支路线，没击沉白色战舰会出现绿色指定地点，击沉白色战舰出现的是蓝色指定地点。第一场景中主舰不着急击坠的话一般会有敌方ACE增援出现，不过都是分数不高型。

分支1：进入指定地点后，到达基地内部，在发进口处击坠白色战舰。在最后一个场景中击坠驾驶高达单独出战的阿姆罗。

本关追加点数：

分支2：第2场景有先后两艘主舰，会有很多敌方ACE增援。最后一个场景击坠驾驶G3高达的阿姆罗。

本关追加点数：

敌ACE击坠：43000

敌舰击沉：26000

友军舰防卫：20000

0083联邦军全任务全分支攻略

MISSION1 砂上模拟战斗

◆限制时间：3分

◆敌对势力：模拟

◆任务难度：D

虽然是第一关，但对手比较耐打，不太适合做刷点关卡。过关后得到的强化型吉姆不错，格斗的必杀要好好利用。

本关追加点数：

短时间击破：10000

MISSION2 ガンダム强夺

◆限制时间：10分

◆敌对势力：迪拉斯

◆任务难度：D

第一批杂兵清理完毕后，敌方GP02和我方GP01增援，只要将GP02的HP打到1/3就可以完成击退，也可以打爆它，不过没奖励。后半先别着急攻击目标，要全灭敌人。

本关追加点数：

2号机击退：10000

敌ACE机击坠：10000

敌歼灭：10000

MISSION3 出击アルビオン

◆限制时间：3分

◆敌对势力：迪拉斯

◆任务难度：C

本关主要以搬运为主，对敌的攻击方面可以先交给NPC，毕竟有的物资比较远，费时间，加上时间给得少。

本关追加点数：

物资回收：10000

敌歼灭：10000

友军舰防卫：10000

MISSION4 热砂の攻防战

◆限制时间：10分

◆敌对势力：迪拉斯、旧吉翁残党

◆任务难度：B

这关是比较简单的一关，不过也不太适合培养机体，也没有什么机体可培养，等到GP01出现再说吧。

本关追加点数：

敌ACE机击坠：10000

友军舰防卫：10000

MISSION5 ガンダム、星の海へ

◆限制时间：10分

◆敌对势力：西玛舰队

◆任务难度：B

这关任务虽然是B级但是不难，得到的点数也高，适合于培养机体。以后GP01和GP01Fb到手后都可以在这关练。

本关追加点数：

敌ACE机击退：10000

友军舰防卫：10000

MISSION6 苍く辉く炎で

◆限制时间：10分

◆敌对势力：旧吉翁残党

◆任务难度：B

现阶段想获得高评价比较难，我方和友军都非常容易挂掉，敌方也非常耐打。GP01是通过就可以获得，还是以后用厉害一点的机体打评价吧。

本关追加点数：

友军机防卫：10000

敌ACE机击坠：10000

MISSION7 策谋の宙域

◆限制时间：10分

◆敌对势力：西玛舰队

◆任务难度：B

我方友军比较脆弱,要多打敌人尽量避免它交战。战舰伯明翰姆脱离战斗区域后会出现指定地点,暂时不要过去,等一会后西玛部队会增援。

本关追加点数：

敌ACE机击坠：10000

友军机防卫：10000

MISSION8 观舰式防卫

◆限制时间：10分

◆敌对势力：迪拉斯

◆任务难度：B

有了GP01之后本关也比较容易，要多用蓄力射击攻击远处的敌人。这关也可以作为机体培养的关卡。

本关追加点数：

友军舰防卫：10000

MISSION9 ソロモンの悪夢

◆限制时间：5分

◆敌对势力：迪拉斯

◆任务难度：B

第一场景清理工作结束后会出现两个分支。

分支1：绿色指定地点，中途有敌方战舰增援，敌全灭即可。第三场景击败卡多就可以了。

本关追加点数：

敌突破完全阻止1：10000

敌ACE机击坠：10000

敌突破完全阻止2：10000

分支2：蓝色指定地点，保证主舰不被击沉，然后敌全灭即可。第三场景战斗和分支1相同。

本关追加点数：

敌突破完全阻止：10000

敌ACE机击坠：10000

友军舰防卫：10000



MISSION10 ラビアンローズ

◆限制时间：10分

◆敌对势力：迪拉斯

◆任务难度：B

敌人出现的位置多数在我军主舰脱离路线边上，所以不要跑太远，主舰也很脆弱的。

本关追加点数：

友军舰防卫：10000

敌舰击沉：10000

MISSION11 激突战域

◆限制时间：10分

◆敌对势力：迪拉斯

◆任务难度：A

敌方战舰中会不断增援,不用太早击沉战舰。

本关追加点数：

敌舰击沉：10000

敌歼灭：10000

敌ACE机击坠：10000

MISSION12 强袭、阻止限界点

◆限制时间：3分

◆敌对势力：迪拉斯

◆任务难度：A

第一场景敌全灭后会出现新的分支。

分支1：绿色指定地点，我方有GP03D作为友军参战。消灭一定数量敌人后，卡多驾驶露维杰露出击。由于有光线防御护罩，所以最好用GP01Fb的必杀格斗来攻击，在这关消灭它不成问题。

本关追加点数：

敌ACE机击坠：10000

敌歼灭：10000

友军机防卫：10000

分支2：蓝色指定地点，基本就是清理任务，没有什么特别需要注意的。

本关追加点数：

敌阵突破：10000
敌歼灭：10000
敌舰击沉：10000

MISSION13 宇宙の蜻蛉

◆限制时间：10分
◆敌对势力：迪拉斯、西玛舰队
◆任务难度：S

由于没有露维杰露出现，这关难度上不高，BOSS级人物也只有西玛一人。

本关追加点数：
敌舰击沉：10000
シーマ击坠：10000
ゲルググM击坠：10000

MISSION14 驱け抜ける岚

◆限制时间：5分
◆敌对势力：迪拉斯
◆任务难度：S

第一场景全灭敌人后会出现两个分支。

分支1：绿色指定地点，第一批杂兵清理完毕后露维杰露出战，不过可以将它击退。在最后场景中和它进行决战。

本关追加点数：
敌突破完全阻止：10000
敌ACE机击退：10000

分支2：蓝色指定地点，不需要太去保护主舰，因为最后不给分，中间露维杰露会出现捣乱，但也可以击退。最后场景和分支1相同。

本关追加点数：
敌突破完全阻止：10000
敌歼灭：10000
敌ACE机击退：10000

MISSION15 星の屑

◆限制时间：10分
◆敌对势力：迪拉斯、阿克西斯
◆任务难度：S

敌人都相当容易对付，都是一半HP，就连露维杰露也是以1/3HP无光线防护罩的状态出现。

本关追加点数：
大量击坠：10000
敌ACE机击坠：10000



0083迪拉斯·弗里特全任务全分支攻略

MISSION1 ガンダム强夺

◆限制时间：10分
◆敌对势力：地球联邦军
◆任务难度：C

初期想高评价较难的一关，打两个杂兵后GP02出现，并开始逃跑，如果有能力可以把GP01击坠。后半场中敌方算GP01有3个ACE，要小心应对。

本关追加点数：
试作 1 号机击坠：10000
敌ACE击坠：10000

MISSION2 追击部队奇袭作战

◆限制时间：10分
◆敌对势力：地球联邦军
◆任务难度：D

开始不必着急攻击运输机，可以在扫清杂兵后再攻击。运输机击坠后会出现指定地点，先不要去，等一会儿会有敌方ACE的增援。

本关追加点数：
敌ACE机击坠：10000

MISSION3 热砂の攻防战

◆限制时间：2分
◆敌对势力：地球联邦军
◆任务难度：C

搬运物资要快，这关的时间不算多，每搬运两个物资后敌方就会增援。穿梭机发射后GP01会出现，击破后就可过关了。

本关追加点数：
物资回收：10000
敌ACE机击坠：10000

MISSION4 ガンダム、星の海へ

◆限制时间：10分
◆敌对势力：地球联邦军
◆任务难度：C

初期最尴尬的一关了，没有合适的机体可用，可以考虑先简单通过，等有好机体后再来得高评价，反正这关高评价也没奖励机体。击毁主舰比较合适的武器是榴弹的蓄力攻击，对MS战斗可以快速推进和近战的配合。

本关追加点数：
试作1号机击坠：10000
敌ACE机击坠：10000
敌舰击沉：10000

MISSION5 蒼く輝く炎で

◆限制时间：10分
◆敌对势力：地球联邦军
◆任务难度：B

比较容易的一关，由于我方的援军很强大，取得高评价基本没有问题。这关过了之后给的勇士M是个不错的机体，S评价获得的瓦路瓦罗更是我方NPC同伴的标配。

本关追加点数：
友军机防卫：10100
敌ACE机击坠：10000

MISSION6 策謀の宙域

◆限制时间：10分
◆敌对势力：地球联邦军
◆任务难度：B

比较简单的一关，前期可以多攒些SP槽，等到GP01Fb出现后用勇士M的乱拳打死即可！

本关追加点数：
友军舰防卫：10100
敌ACE机击坠：10000

MISSION7 观舰式袭击

◆限制时间：10分
◆敌对势力：地球联邦军
◆任务难度：B

狂轰主舰的一关，还是推荐使用榴弹武器，但要注意增加防御力，主舰的炮火还是很密集的。

本关追加点数：
敌ACE机击坠：10000
サラミス改击沉：10000



MISSION8 ソロモンの悪夢

◆限制时间：5分
◆敌对势力：地球联邦军
◆任务难度：B

第一场景中敌战舰周围会有一些炮台，可以在击落主舰的时候顺便击落。全清干净后会出现两个分支地点。

分支1：蓝色指定地点，第二场景任务是破坏所有炮台，因为过一会儿GP02要从这里经过，而且是用走的……随后再清理一批杂兵。三场景中和卡多的GP02一起击破GP01Fb即可。

本关追加点数：
试作1号机Fb击坠：10000
敌发现回避成功：10000

分支2：绿色指定地点，到所罗门基地后干得事情也是清理杂兵。不过清理结束后会出现敌方的ACE，所以就不要从指定地点撤离了。第三场景同分支1。

第本关追加点数：
试作1号机Fb击坠：10000
敌ACE击坠：10000

MISSION9 コロニー制圧

◆限制时间：3分
◆敌对势力：地球联邦军
◆任务难度：A

这关难度虽然是A，但打起来很简单，不停地清炮台清杂兵就行了。

本关追加点数：
短时间击破：10000

MISSION10 新しき理想

◆限制时间：10分
◆敌对势力：地球联邦军
◆任务难度：A

也是比较简单的一关。中期我军战舰出现，虽然防卫战舰不计分，但是不能让它沉了，后

期敌方3台吉姆也比较好击坠。

本关追加点数：

敌ACE机击坠：10000

MISSION11 激突战域

◆限制时间：10分

◆敌对势力：地球联邦军

◆任务难度：A

本关攻击下面的敌人时要小心上空的母舰主炮，打到会很疼的。

本关追加点数：

敌ACE机击坠：10000

敌全灭：10000

MISSION12 强袭、阻止限界点

◆限制时间：5分

◆敌对势力：地球联邦军

◆任务难度：A

本关前半清杂兵，清理结束后有两个分支可以选择。

分支1：绿色指定地点，GP03D和露维杰露的初登场，GP03D可以用勇士M的必杀“机神拳”来打，要等他正面贴近你的时候再用，打两套就可以解决它了。

本关追加点数：

敌突破阻止：10000

敌ACE机击退：5000

分支2：蓝色指定地点,这个分支没有GP03D,ACE机只是敌方的3台吉姆,打起来非常简单。

本关追加点数：

敌突破阻止：10000

敌ACE机击退：10000

MISSION13 宇宙の蜻蛉

◆限制时间：10分

◆敌对势力：地球联邦军、西玛舰队

◆任务难度：S

这关确实是比较难，前面先不说，敌方增援的阵势真是恐怖。GP03D、西玛、西玛的主舰都一起出来。又要保护自己主舰还要对付GP03和西玛，而且GP03的目标就是你的主舰，西玛的目标就是你。笔者打到这里的时候是先在前半攒了很多SP，然后瞄准GP03D，看准了就是一套“机神拳”，两套解决GP03D，近身肉搏西玛，最后再解决她的主舰。

本关追加点数：

友军舰防卫：10000

敌舰队击沉：10000

敌ACE机击退：10000

MISSION14 驱け拔ける岚

◆限制时间：5分

◆敌对势力：地球联邦军

◆任务难度：S

第一场景中GP03D会出现，但跟它打一会后就会撤退，敌人全清后分出两条路线。

分支1：绿色指定地，露维杰露会帮你打一会，然后就撤退。后面没有GP03D出现，难度不算大，有SP槽也尽量留到下场。第三场景是GP03D单独出战，并且是损了一点HP的。

本关追加点数：

敌ACE机击坠：10000

敌歼灭：10000

分支2：蓝色指定地点，主要以攻击战舰为目标，GP03D也不会出来干扰。第三场景和分支1相同。

本关追加点数：

敌ACE机击坠：10000

攻击目标破坏：10000

MISSION15 星の屑

◆限制时间：10分

◆敌对势力：地球联邦军

◆任务难度：S

这个剧本的最后一个任务了，露维杰露出战时HP就剩1/3，不过本关不要求保护它，最后带着它过去也没有追加点数。反而更应该保住自己去完成敌全灭。

本关追加点数：

大量击破：10000

0087奥古全任务全分支攻略

MISSION1



◆限制时间：3分

◆敌对势力：提坦斯

◆任务难度：D

本关要点就是无论在哪个场景都要全灭敌人,这

样才能得到追加点数。A级评价可以得到高达MK2。

本关追加点数：

潜入通路の敌歼灭：10000

市街地の敌歼灭：10000

友军机防卫：10000

MISSION2 アンマン防卫

◆限制时间：5分

◆敌对势力：提坦斯、地球联邦军

◆任务难度：C

没有什么难度，全清敌人即可。

本关追加点数：

敌舰击沉：10000

MISSION3 大气圈突入

◆限制时间：5分

◆敌对势力：提坦斯、地球联邦军

◆任务难度：B

这关中西罗克会出现作为敌方增援，但很快就会撤退，要抓紧时间把他打下来。

本关追加点数：

シロッコ击坠：10000

友军舰防卫：10000

友军机防卫：10000

MISSION4 ジャブローの风

◆限制时间：3分

◆敌对势力：提坦斯、地球联邦军

◆任务难度：B

地上战斗先不要着急进入指定地点，先全灭敌人，包括炮台。

本关追加点数：

地上の敌歼灭：10000

地下の敌歼灭：10000

ジェリド击坠：10000

MISSION5 アムロ再び

◆限制时间：5分

◆敌对势力：提坦斯、地球联邦军

◆任务难度：B

两架可变形的MS一定要击落下来，友军机体尽量保证不受伤害。

本关追加点数：

友军机防卫：9000

ロザミア击坠：10000

ブラン击坠：10000

MISSION6 白い暗を抜けて

◆限制时间：8分

◆敌对势力：地球联邦军

◆任务难度：B

敌方增援后运输机比较容易受攻击，要尽量避免，否则分数会下降。

本关追加点数：

アウドムラを防御：10000

友军机防卫：10000

フラン击坠：10000

MISSION7 ホンコン シティ

◆限制时间：10分

◆敌对势力：提坦斯

◆任务难度：B

精神力高达有扩散粒子炮，而且是带有光线防御，比较难对付。而且还要保证卡缪在一定时间内不被击落，敌方的增援要先清理干净再解决精神力高达。

本关追加点数：

フォウ击坠：10000

敌歼灭：10000

友军机防卫：10000

MISSION8 ゼータの鼓动

◆限制时间：5分

◆敌对势力：提坦斯

◆任务难度：B

比较简单的一关，没有什么难点，友军的Z高达基本没有什么危险。过关后可以得到Z高达，非常强力的机体，可以用到最后。

本关追加点数：

敌ACE机击坠：10000

友军机防卫：10000

MISSION9 コロニーが落ちる日

◆限制时间：5分

◆敌对势力：提坦斯

◆任务难度：B

敌方战舰可以让NPC去打，自己在下面打杂兵就行。敌舰击坠后亚赞出现，击坠后过关。

本关追加点数：

敌舰击沉：10000

敌ACE机击坠：10000

友军机防卫：10000



MISSION10 キリマンジャロの嵐

◆限制时间：5分
◆敌对势力：提坦斯、地球联邦军
◆任务难度：B

第一场景全灭敌人后出现两个分支。

分支1：绿色指定地点，第二场景消灭亚赞为首的3人组。最后场景中先击破敌人杂兵，最后再击破精神力高达。

本关追加点数：
フォウ击坠：10000
ヤザン击坠：10000
友军舰防卫：10000

分支2：蓝色指定地点，第二场景为清扫炮台和击落精神力高达。第三场景和分支1相同。

昼间战歼灭：10000
夜间战歼灭：10000
友军机防卫：10000

MISSION11 カラバ进攻

◆限制时间：5分
◆敌对势力：地球联邦军
◆任务难度：A

非常简单的一关，可以用这关来练机体。

本关追加点数：
ガルダ击坠：10000
友军机防卫：10000

MISSION12 ダカールの日

◆限制时间：3分
◆敌对势力：提坦斯、地球联邦军
◆任务难度：B

忠实原作的一关，背景音效是夏亚的演讲。只要注意通信设施不被破坏，顺便歼灭敌人即可。

本关追加点数：
通信设施防卫：10000
敌ACE机击坠：10000
敌歼灭：10000

MISSION13 さよならロザミィ

◆限制时间：5分
◆敌对势力：提坦斯
◆任务难度：B

没有什么难点，也是一个适合刷点数的关卡。

本关追加点数：
敌ACE机击坠：10000

MISSION14 ハマーンの嘲笑

◆限制时间：5分
◆敌对势力：提坦斯
◆任务难度：B

不要进入那个指定地点，友军战舰成功脱离战域之后，清掉所有敌人有追加点数。

本关追加点数：
大量击破：20000
友军舰防卫：10000
敌ACE机击坠：10000

MISSION15 ゼダンの门

◆限制时间：10分
◆敌对势力：提坦斯
◆任务难度：A

没有什么难度，友军舰HP下降追加点数也会下降。两个ACE也没有什么特大的威胁。

本关追加点数：
友军舰防卫：10000
サラ击坠：10000
ジェリド击坠：10000

MISSION16 シロッコ、立つ

◆限制时间：3分
◆敌对势力：提坦斯、阿克西斯
◆任务难度：A

敌方消灭一半时出现第一个分支，全灭后出现第二个分支。

分支1：蓝色指定地点，敌方两个ACE，还有哈曼和西洛克，这两个人最好用必杀迅速解决，特别是哈曼。

本关追加点数：
ハマーン击坠：10000
シロッコ击坠：10000
敌ACE机击坠：10000

分支2：绿色指定地点，敌方基地发进口战斗，第一批杂兵解决后亚赞的3人组出现，击坠后过关。

本关追加点数：
ヤザン击坠：10000

MISSION17 宇宙の渦

◆限制时间：10分
◆敌对势力：阿克西斯
◆任务难度：A

后期哈曼增援，最好用必杀迅速解决掉，中了她的必杀基本上就可以重来了。

本关追加点数：
敌舰击沉：10000
敌ACE机击坠：10000

MISSION18 天の下の抗争

◆限制时间：5分
◆敌对势力：提坦斯、地球联邦军
◆任务难度：B

要注意敌方的运输机中会出增援，暂时先不要着急把运输机击坠。

本关追加点数：
ガルダ击坠：10000
友军机防卫：10000

MISSION19 ロザミアの中で

◆限制时间：10分
◆敌对势力：提坦斯
◆任务难度：A

罗莎美增援后对主舰阿卡马是比较大的威胁，可以立即解决她，不会影响到SS的评价。她增援后几秒钟会有敌方ACE增援。



本关追加点数：
アーガマ防卫：7000
敌ACE机击坠：10000
友军机防卫：10000

MISSION20 生命、散って

◆限制时间：10分
◆敌对势力：提坦斯
◆任务难度：S

前面多蓄SP，后面蕾柯亚驾驶雅典娜出战增援后直接必杀击坠。

本关追加点数：
ジェリド击坠：10000
ヤザン击坠：10000
敌ACE机击坠：10000

MISSION21 宇宙を驱ける

◆限制时间：10分
◆敌对势力：提坦斯、阿克西斯
◆任务难度：S

第一版面敌全灭后出现两个分支。

分支1：蓝色指定地点，哈曼和西洛克同时出现，击坠两人中的一个就可以过这一版面，两人都击坠对评价影响不大。在下一版面中，击坠两人过关。

本关追加点数：
シロッコ击坠：10000
ハマーン击坠：10000

分支2：绿色指定地点，在基地发进口将哈曼击退即可。在下一个版面中击坠哈曼和西洛克。

本关追加点数：
シロッコ击坠：10000
ハマーン击坠：10000

0087提坦斯全任务全分支攻略

MISSION1 黒いガンダム

◆限制时间：5分
◆敌对势力：奥古
◆任务难度：C

敌方ACE机师比较多，作为第一关不算太好打，一般评价不高也是因为HP的分数。

本关追加点数：
MK-2击坠：10000
敌方ACE机击坠：10000

MISSION2 理想の表里

◆限制时间：5分
◆敌对势力：奥古

◆任务难度：D

要保护G3瓦斯罐不被破坏，相对前一关简单多了，但不适合练机体。

本关追加点数：

G3ガス防卫：10000

MISSION3 サイド1攻击

◆限制时间：5分

◆敌对势力：奥古

◆任务难度：C

从发进口进入，然后按着地图上显示开关的顺序探索，敌人全灭后高达MK2在发进口处出现。

本关追加点数：

敌ACE机击坠：10000

MISSION4 月の里侧

◆限制时间：5分

◆敌对势力：奥古

◆任务难度：B

这关没有什么难点，战舰可以提前击沉。过关后可以获得机体“马拉塞”。

本关追加点数：

敌舰击沉：10000

友军机防卫：10000

敌ACE机击坠：10000

MISSION5 大气圏突入

◆限制时间：5分

◆敌对势力：奥古

◆任务难度：B

主舰不要太早击坠，会出增援，尽量晚点击沉。击坠艾玛后就可以过关了。

本关追加点数：

敌舰击沉：10000

敌ACE机击坠：10000

敌歼灭：10000

MISSION6 ジャブローの风

◆限制时间：3分

◆敌对势力：奥古

◆任务难度：A

这关要注意时间不能耽误太长，时间上扣分会比较严重。

本关追加点数：

百式击坠：10000

MK-2击坠：10000



MISSION7 白い暗を抜けて

◆限制时间：5分

◆敌对势力：卡拉巴、奥古

◆任务难度：B

敌人比较多，要注意下自己的HP。运输机要等杂兵清理完毕后击沉，之后三大NT增援，击坠后过关。

本关追加点数：

敌歼灭：10000

アウドムラ击沉：10000

敌ACE机击坠：10000

MISSION8 ホンコン シティ

◆限制时间：10分

◆敌对势力：卡拉巴、奥古

◆任务难度：B

主要目的是保护精神力高达，第一批敌人清理完毕后，阿姆罗和卡缪出现。

本关追加点数：

友军机防卫：10000

敌ACE机击坠：10000

MISSION9 ゼータの鼓动

◆限制时间：10分

◆敌对势力：奥古

◆任务难度：C

敌方Z高达在后半会出现增援，因为比较脆弱，所以也很好解决的。

本关追加点数：

敌ACE机击坠：10000

友军机防卫：10000

MISSION10 ムーン アタック

◆限制时间：10分

◆敌对势力：奥古

◆任务难度：A

清完第一批杂兵后，我方战舰出现，保护任

务也很好容易达成。

本关追加点数：

友军舰防卫：10000

敌歼灭：10000

敌ACE机击坠：10000

MISSION11 コロニーが落ちる日

◆限制时间：5分

◆敌对势力：奥古

◆任务难度：B

只要保证自己HP不受损，SS评价是没有问题的。

本关追加点数：

敌突破完全阻止：10000

メタス击坠：10000

MK-2击坠：10000

MISSION12 シャアの归还

◆限制时间：5分

◆敌对势力：奥古

◆任务难度：B

敌方增援的ACE机比较多，要尽快解决，避免敌舰脱离战域。

本关追加点数：

敌舰击沉：10000

敌ACE机击坠：10000

MISSION13 现实の表里

◆限制时间：3分

◆敌对势力：奥古

◆任务难度：D

任务是要防御G3瓦斯，被击毁一个会扣2000分的。敌方没ACE，都是杂兵，很轻松。

本关追加点数：

G3ガス防卫：10000

敌歼灭：10000

MISSION14 キリマジャロの岚

◆限制时间：5分

◆敌对势力：奥古、卡拉巴

◆任务难度：A

第一场景敌人全灭后出现两个分支。

分支1：绿色指定地点，第二场景任务还是先清杂兵再打主舰，这样分数会高一些。第三场景保证精神力高达不被击坠，解决掉3大NT即可。

本关追加点数：

敌战舰击沉：10000

友军机防卫：10000

敌ACE机击坠：10000

分支2：蓝色指定地点，任务是防卫基地设施，中途敌方阿姆罗出现。第三场景中消灭Z高达和百式就可以过关了。

本关追加点数：

基地设施防卫：10000

友军机防卫：10000

敌ACE机击坠：10000

MISSION15 カラバ迎击

◆限制时间：10分

◆敌对势力：奥古、卡拉巴

◆任务难度：A

这关一定要把运输机里所有杂兵打光了再打运输机，否则得不到敌全灭的奖励。运输机击坠后阿姆罗出现增援，击破即可。

本关追加点数：

敌ACE机击坠：10000

アウドムラ击沉：10000

敌歼灭：10000

MISSION16 ダカールの日

◆限制时间：5分

◆敌对势力：奥古、卡拉巴

◆任务难度：B

上来尽快解决敌方基地，然后敌方会来两批增援。这关取得高评价的关键是HP量。

本关追加点数：

敌ACE机击坠：10000

MISSION17 ゼタンの门

◆限制时间：5分

◆敌对势力：奥古、阿克西斯

◆任务难度：B

这关友军舰防卫非常关键，主要是中后期时敌方战舰和敌方ACE都非常强，攻击频率也高，对战舰是很大的威胁。而且战舰HP减少也会扣分的。

本关追加点数：

友军舰防卫：10000



敌舰击沉：10000
敌ACE机击坠：10000

MISSION18 シロッコ、立つ

◆限制时间：10分
◆敌对势力：奥古、阿克西斯
◆任务难度：B

本关中哈曼的卡碧尼是很有威胁的，西洛克的THE-O也非常容易挂掉。

本关追加点数：
敌舰击沉：10000
敌ACE机击坠：10000
友军机防卫：10000

MISSION19 转进の表里

◆限制时间：10分
◆敌对势力：奥古
◆任务难度：A

这关没有ACE机师，最后会增援一个Z PLUS c1。

本关追加点数：
G3ガス防卫：10000
敌ACE机击坠：10000

MISSION20 ロザミアの中で

◆限制时间：5分
◆敌对势力：奥古
◆任务难度：B

精神力高达出现后HP量是和友军机防卫分数挂钩的，尽量不要让它受太多损伤。

本关追加点数：
敌舰击沉：10000
友军机防卫：10000
敌ACE机击坠：10000

MISSION21 生命、散って

◆限制时间：5分
◆敌对势力：奥古
◆任务难度：S

略有难度的一关，取得高评价的关键主要看HP，尽量不要受伤。

本关追加点数：
敌舰击沉：10000
敌ACE机击坠：10000

MISSION22 地の上の抗争

◆限制时间：10分
◆敌对势力：奥古、卡拉巴
◆任务难度：A

最初出现的阿姆罗会撤退，最好是把它击坠，这样可以在击坠数方面得分。最后阿姆罗会换乘Z PLUS A1增援，要小心它的全弹发射必杀，非常厉害。

本关追加点数：
敌歼灭：10000
敌ACE机击坠：10000

MISSION23 宇宙を驱ける

◆限制时间：5分
◆敌对势力：奥古、阿克西斯
◆任务难度：A

全灭敌人后出现分支。

分支1：蓝色指定地点，进入后击坠哈曼和夏亚后进入下一场景。第三场景将两个敌方全部击坠即可。

本关追加点数：
カミーユ击坠：10000
クワトロ击坠：10000
ハマーン击坠：10000

分支2：绿色指定地点，到基地内部后，发进口处哈曼和卡缪正在PK，击坠后到下一个场景。第三场景要特别小心哈曼的必杀攻击，被击中了基本就挂了。

本关追加点数：
カミーユ击坠：10000
クワトロ击坠：10000
ハマーン击坠：10000







秘技侦探团继续长期征集玩家们的秘技心得，请把你要说的话写在回函卡上或者信里寄到北京安外邮局75号信箱掌机迷收，或者发邮件至pg@vgame.cn，注明“秘技侦探团”即可。

FFTA2封穴的魔法书 SRPG

最初回答问题的顺序会影响到公会技能和各项能力的数值变化，除了能获得パワーアップ1、かいひアップ1、スピードアップ1和ラッキー1四种公会技能之外，还可以追加一种公会技能，具体情况如下：

问题1：夏休みの预定はありますか?

1、友达とたくさん游ぶ！

2、毎日ゲームざんまい！

3、まじめに勉强、勉强?

问题2：夏休みにやり遂げたいことはありますか?

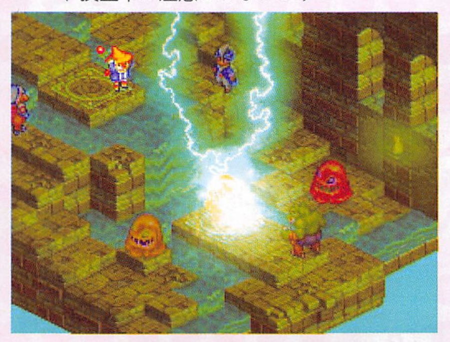
1、500m泳げるようになる！

2、战士のレベルを75にする！

3、外国语を话せるようになる！

问题3：学校生活を振り返っての反省、抱负はありますか?

1、授业中に注意されないように……



2、きちんと早起きして……

3、宿题をわすれないように……

追加公会技能	回答			初期公会能力			
	问题1	问题2	问题3	连系	交涉	临应	技量
パワ-アップ2	1	3	2	4	4	3	2
	2	2	2	2	2	5	4
	3	1	3	3	3	3	3
かいひアップ2	1	2	3	3	3	2	2
	2	1	1	2	2	5	4
	3	2	1	2	2	4	5
スピ-ドアップ2	1	3	1	3	3	2	2
	2	3	1	3	3	4	4
	3	2	3	3	3	3	4
ラッキ-2	1	1	3	4	4	3	2
	2	1	2	2	2	5	3
	3	1	2	2	2	4	3
EXPアップ1	1	1	1	2	2	3	2
	2	3	2	3	3	4	3
	3	2	2	2	2	4	4
APアップ1	1	2	1	3	3	4	4
	2	3	3	4	4	3	3
	3	3	3	4	4	2	3
ギルアップ1	1	1	2	3	3	4	2
	2	1	3	3	3	4	3
	3	1	1	2	2	4	4
クランアップ1	1	2	2	3	3	4	3
	2	2	3	3	3	5	4
	3	3	2	3	3	3	3
スマッシュアップ1	1	3	3	5	4	2	2
	2	2	1	2	2	5	5
	3	3	1	3	3	3	4

除了上述的回答问题追加公会技能外，其它的公会技能都要通过公会试炼才能获得，下表为全公会技能一览：

技能	效果	获得方法
パワ-アップ1	对敌人伤害提高且受伤害降低(变化率:极小)	初期技能
パワ-アップ2	对敌人伤害提高且受伤害降低(变化率:小)	技量初级3
パワ-アップ3	对敌人伤害提高且受伤害降低(变化率:中)	技量初级5
パワ-アップ4	对敌人伤害提高且受伤害降低(变化率:大)	技量上级3
パワ-アップ5	对敌人伤害提高且受伤害降低(变化率:特大)	技量上级5
かいひアップ1	攻击命中率和回避率上升(上升率:极小)	初期技能
かいひアップ2	攻击命中率和回避率上升(上升率:小)	临应初级3
かいひアップ3	攻击命中率和回避率上升(上升率:中)	临应初级5
かいひアップ4	攻击命中率和回避率上升(上升率:大)	临应上级3
かいひアップ5	攻击命中率和回避率上升(上升率:特大)	临应上级5
スピ-ドアップ1	速度上升(上升率:极小)	初期技能

技能	效果	获得方法
スピ-ドアップ2	速度上升(上升率:小)	连系初级3
スピ-ドアップ3	速度上升(上升率:中)	连系初级5
スピ-ドアップ4	速度上升(上升率:大)	连系上级3
スピ-ドアップ5	速度上升(上升率:特大)	连系上级5
ラッキ-1	会心一击和特技出现率上升(上升率:极小)	初期技能
ラッキ-2	会心一击和特技出现率上升(上升率:小)	交涉初级3
ラッキ-3	会心一击和特技出现率上升(上升率:中)	交涉初级5
ラッキ-4	会心一击和特技出现率上升(上升率:大)	交涉上级3
ラッキ-5	会心一击和特技出现率上升(上升率:特大)	交涉上级5
いどうアップ1	移动范围+1	综合上级1
いどうアップ2	移动范围+2	综合上级5
ヒュム强化	人类能力上升	综合初级1
モ-グリ强化	莫古利族能力上升	临应初级1
ヴィエラ强化	维埃拉族能力上升	连系初级1
バンガ强化	邦加族能力上升	技量初级1
ン・モウ强化	恩莫族能力上升	交涉初级1
シ-ク强化	西库族能力上升	技量上级1
グリア强化	有翼族能力上升	连系上级1
リジエネ	每回合HP回复(回复量:小)	综合初级1
リジエネラ	每回合HP回复(回复量:中)	综合上级2
リジエネガ	每回合HP回复(回复量:大)	综合上级3
MPブ-スト	每回合MP回复量提高	技量临应5
MPせつやく	特技消耗的MP量减少	连系技量5
なんでも无属性	武器附加的属性效果消失	临应交涉5
STぼうぎょ1	毒状态防御	综合上级1
STぼうぎょ2	毒、盲目状态防御	临应交涉3
STぼうぎょ3	毒、盲目、沉默状态防御	交涉连系4
STぼうぎょ4	毒、盲目、沉默、移动禁止、行动禁止状态防御	交涉连系4
STぼうぎょ5	毒、盲目、沉默、移动禁止、行动禁止、魅惑、青蛙状态防御	综合上级4
ライブラ	可以看到地图上的陷阱	与GBA联动,临应上级1
スマッシュアップ1	必杀槽上升率提高(上升率:小)	技量临应2
スマッシュアップ2	必杀槽上升率提高(上升率:中)	技量临应3
スマッシュアップ3	必杀槽上升率提高(上升率:大)	技量临应4
APアップ1	获得AP+20(上升率:小)	交涉连系1
APアップ2	获得AP+40(上升率:中)	交涉连系2
APアップ3	获得AP+60(上升率:大)	交涉连系3
EXPアップ1	获得经验值提高(上升率:小)	连系技量1
EXPアップ2	获得经验值提高(上升率:中)	连系技量3
EXPアップ3	获得经验值提高(上升率:大)	连系技量4
ギルアップ1	获得金钱提高(上升率:小)	临应交涉1
ギルアップ2	获得金钱提高(上升率:中)	临应交涉2
ギルアップ3	获得金钱提高(上升率:大)	临应交涉4
クランアップ1	获得公会能力点数提高(上升率:小)	综合初级2
クランアップ2	获得公会能力点数提高(上升率:中)	综合初级4
クランアップ3	获得公会能力点数提高(上升率:大)	综合初级5
いつでもカウンタ-	R技没设定时也可以反击	交涉连系5
盗み/破坏ガ-ド	防御被偷窃和破坏技能导致的道具消失	交涉上级1

可曾记得梦

——《核心危机》的掌上追忆剧

我们都很清楚这个世界上有种商人叫做“奸商”。但是能骗钱骗到把一部作品用不同的版本炒卖，都一样会有疯狂的FANS抢购，然后事隔多年后再以重制版继续大行其道却依旧一片叫好声的奸商，实在是不多——你以为我是在说发行了FC版然后又发行了GB版，再然后发行了PS版后再移植给PSP的《FF1+2》吗？我其实是在说发行了录像带和DVD，然后每年一个不同名义的DVD BOX，眼瞧着蓝光版即将跟进却又出了新剧场版的《新世纪骗钱战士》。

对哦，其实重制版的《FF4》眼下也正一片火热呢。不断复刻的SQUARE以及连《DQ4》都一样翻新的ENIX自从合并后，就骗钱骗得我们这一帮粉丝心甘情愿地脱光了跪地流泪喊“大神”。就从这一点上来说，“全裸的绫波丽”与“4P的光战士”都一样有着成为经典的永恒魅力。（暗凌：-_-b你的修饰方式确定真的没问题吗？）

当然，还有一个能与“全裸的绫波丽”相提并



论的人气偶像。“半裸的克劳德”。自从《圣子降临》的动画影片大热之后，“有着樱井孝宏声线的克劳德GG”和“有着克劳德脸蛋的樱井孝宏GG”（？）就一时间成了全球各大游戏和动画杂志的封面人物，那一副在水中欲脱未脱的含羞模样，简直要让花痴……哦不，是花季少女们为之疯狂。

如今，作为系列骗钱计划里最重头戏的一作，《最终幻想VII核心危机》如期而至。这一次的卖点则更加明确：“不但裸了还满街跑得可欢了的扎克斯”。

啥？？？

为了证明“一脱成名”并非演艺圈里的潜规则。野村哲也在十年前设计FF7角色造型的时候，就赋予了萨非罗斯坚实的胸膛以及怎么看都像是刚被人SM完的束身皮装。倒也真难为他在挥舞着巨大的长刀战斗时居然左冲右闪但就是没有露点，可红得发紫的人气还是奠定了他成为史上最受欢迎的反派角色的基础——尽管在《圣子降临》热卖之后，网上不计其数的少女为了要强行为萨非罗斯画上性感的两点而不断提升了photoshop的技术。

只不过一个游戏版的《FF7》和一个动画版的《圣子降临》，已经足够构成了完整的故事剧情，尤其是《圣子降临》里的三名新角色和强制出场的萨非罗斯多少有点让FANS感到这是单纯为了借人气骗口碑而做出的安排，因此即便再让新作游戏的剧情延续在之后发展，最终的乐趣也不会是

让玩家第三度打倒萨非罗斯的分身——光是想想萨非罗斯一脸冰冷地呢喃着“因为我是第三个的关系吧”，就让人有浑身抽搐的冲动。

“看这个金发男主角到底是克劳德与哪个女人的孩子呢？”——如果不是SQUARE-ENIX的高管在努力地压制，我猜野村哲也一定很想把新作游戏给打造成讲述亲情伦理关系的八点档家庭主妇剧——当然结局往往少不了男主角继续背着不是亲生妹妹的妹妹在海滩上一遍遍徘徊的催泪画面。

所幸当初在做FF7的时候，野村哲也就偷留了一手，爱丽丝曾有过一个前男友的事实让无数亲眼看着她沉入水底的男性玩家热泪盈眶：“喵的！居然是二手的！”（暗凌：你又想找打了不是？）至于要深究之所以扎克斯会抛弃了明明看起来就很完美的爱丽丝的真实原因，也就成了众多玩家无比好奇地要去抢购《最终幻想VII核心危机》的重要推动力：“我就说爱丽丝是靠卖花来掩盖狐臭的吧！”“…………”（暗凌：狸猫你就算被愤怒的粉丝活埋，我也不会表示出半点同情的！）



于是不做后传做前传，那边厢高达00里的小受机师还在一脸别扭地狂喊着“别摸我”，这边厢关于神罗特种部队1st里“满城全部绽菊花”的传言早已风声鹤唳——男性玩家钻研系统，女性玩家沉沦剧情，一手抓核心玩家建设，一手抓腐女玩家建设，两手都要抓两手都要硬的方针果然十分明智。即便绫小路洗心革面想要从此不写腐文，可这SQUARE-ENIX在游戏里处处埋伏的同人剧情都欲盖弥彰地叫嚣着“我是受而且一点都不别扭，你想不想要来推倒我呀”的张牙舞爪。

上帝曾说：“世间的每一个人，都曾是天上的一个天使。在落入凡间的时候他们的翅膀被分成了两半，只有找到自己的另一半翅膀，两人拥抱着才能一起飞回天堂。”

好吧，神罗的1st精英们，请你们相互拥抱着上天堂吧！（暗凌：这话怎么听起来怪怪的？）

扎克斯是一个一直梦想着要成为英雄的热血少年。于是他每天钻啊钻啊，终于从土壤里钻出了一台假面……对不起，这是《天元突破》的剧情。真正的剧情应该是，于是他每天深蹲啊深蹲，终于蹲出了一个安吉尔——咦？怎么听起来还是怪怪的……

开篇的战斗以精彩的CG展现了我们的男主角大无畏的精神以及连子弹也射不穿的坚实的胸肌，如此一个精壮的男人从直升机上突然坠落，根本就是上天赐予同人女们的福音。接着在一阵与FF7如出一辙的列车旁的厮杀后，一把长刀架在了扎克斯的脖子上。

虽然长刀的主人还没现身，但帝王的声音早就让那些对声优的声音极其敏感稍微听到一点就兴奋（？）的同人女们乐开了怀。不过萨非罗斯如此早就登场的安排，多少会让那些已经抱定了主意“BOSS一定还是他”的玩家们多少有点意外。好在“迟早都要推，那你就早点推吧”的意识早已在同人女心中发扬光大，所以狸猫即便从良，可这FF7CC的编剧也实在混蛋的够可以——完全没有女主角，只发生在男人跟男人之间的故事你要我怎么写才不会看起来很猥亵？（暗凌：就算是发生在女人和女人之间的故事，狸猫你写起来也还是很猥亵。）

如果说早前的《圣子降临》，或多或少还有蒂法能在代班女主角的位置上撑撑场面的话（那场在教堂里拳打南山猛虎脚踢北海蛟龙的戏码，着实威风得很），这《核心危机》里所有女性角色出场的戏份加在一起，都不如安吉尔与杰内西斯之间争风吃醋来的篇幅多。更何况作为扎克斯的直属上司，安吉尔一副胡子粗犷大叔的形象早就让他的“鬼畜攻or强气受”绯闻深入人心。再加上扎克斯这小子自始至终也没对爱丽丝这个正牌女友说过什么甜言蜜语，但光是一句“安吉尔，我最喜欢你了”的貌似天真貌似无邪的直抒胸臆，就足以让所有人坚定地认为“卖花女的前男友其实喜欢的是男人”，成为了《核心危机》的最大主题，而这部号称是“掌机中的战斗机”“游戏里的断背山”的《核心危机》，也终将因此而永垂不朽。

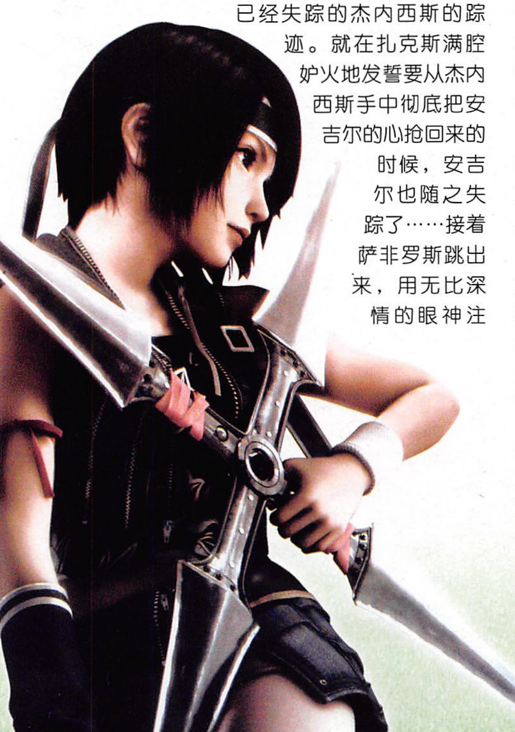
我们需要注意的是，当年FF7里被克劳德完全无视万有引力定律单手挥舞得跟黄瓜一样的大刀“一刀两断”，如今并不在克劳德手中，也不在扎克斯手中，而是在安吉尔手中。通过扎克斯探访安吉尔家乡的剧情得知，这把刀是安吉尔父亲买下的宝物，多年来一直被安吉尔所珍视着。我们虽然无法断定这把刀里是否一定藏着《九阴真经》的手抄本，或者有着号令天下莫敢不从的附加属性，但是通过举凡用过这把刀的人就一定克妻克夫克全家的血淋淋例子来看，克劳德在《圣子降临》的一开始就把它遗弃在荒郊野外就显得十分的顺理成章。

尽管安吉尔如此的珍惜这把刀，但是在扎克斯

执行五台叛党剿灭任务时，他还是义无返顾地用大刀替扎克斯挡下了致命的背后偷袭——如果说剧情进展到这个时候，我们姑且还能以“多么感人的男人友情”来掩饰“安吉尔分明就是一直偷偷跟在扎克斯身后嘛”的可能性的话，随后安吉尔满怀深情的一句“比起刀来说，还是你更重要”的台词，则让跟绫小路一样坚定着“SQUARE-ENIX绝对不是腐社”信念的玩家开始满怀深情地抽自己的耳刮子。

在安吉尔的保荐下，扎克斯顺利地晋升成为了1st特种兵。鉴于“安吉尔，我最喜欢你了”的台词和“比起刀来说，还是你更重要”的对白至今还在耳边嗡嗡响，由此可以推断出“有一个关系暧昧的上司，是升官发财的最佳捷径”依然是社会主义一片和谐环境下的可恶余孽。成为了1st之后会逐渐从神罗支持者的民众口中得知这个世界的更多真实，在这个缺少杰尼斯事务所美少年也没有非著名相声演员来推动精神文明生活的城市里，1st就是老百姓茶余饭后用来膜拜的偶像。而“杰内西斯后援会”和“安吉尔后援会”的成立，也间接地指明了这从小就青梅竹马的两人，分明就是特种兵里的周杰伦和特种兵里的刘耕宏。（暗凌：…………）

升为1st后的第一个重要任务，便是要去搜寻已经失踪的杰内西斯的踪迹。就在扎克斯满腔妒火地发誓要从杰内西斯手中彻底把安吉尔的心抢回来的时候，安吉尔也随之失踪了……接着萨非罗斯跳出来，用无比深情的眼神注视着扎克斯，告诉他“风雨中这点痛算什么，擦干泪不要怕，至少我们还有梦”——这这这剧情，果然已经彻底地坏掉了！（暗凌：你以为你把郑智化的歌词搬出来我就发现不了吗？！）



姑且不论这个时候的萨非罗斯也未免温柔得太像枢木朱雀而杰内西斯也未免神经得太像鲁路修了，单是在一场莫名其妙的三P大战后杰内西斯气喘吁吁大汗淋漓地重伤下火线的情况下（暗凌：你到底是在描述什么啊！），萨非罗斯居然十分关怀地要主动献血的举动，就已经与那个日后插克劳德插得不亦乐乎的冷酷形象完全不符（注：是用长刀正宗在插）。而杰内西斯一身红衣地不是用剑乱砍就是用火球猛轰的德性，也在《地狱犬的挽歌》里的但丁版文森特之前，就先行获得了“特种兵里的尼禄”的美誉。只不过这位十分具有偶像气质的反派角色，登场时并不是众所期待的满嘴“菊花残满地伤,你的笑容已泛黄”，而是始终念叨着光是听名字就会让众多同人浮想联翩起弱气少年主与眼镜受虐仆的《LOVELESS》。但就算扎克斯无尽悲伤地哀号着“杰内西斯你到底为什么要这样（拐走我的安吉尔）！”，杰内西斯却又始终以一种胜利者的姿态似笑非笑地告诉所有玩家这是个“不能说的秘密”。（暗凌：所以你就一定要跟周董过不去就对了！还有，那括号里的话分明就是你自己硬加上去的吧！）《核心危机》的剧情，便在这么一个表面上看起来是神罗公司内部分化实际上却是四个男人间的爱恨情伤的混乱状况下，正式进入了高潮。

虽然这次游戏的编剧在描写男人们的细腻情感时写得兴致高昂，但他始终明白如果不赶紧把扎克斯与爱丽丝扯上关系，那么一切的所谓“前因后果”就只能算是扯淡。爱丽丝跪在神坛前祈祷“请求上天赐予我一个精壮的男人”，于是扎克斯就掉了下来。联系到后来的剧情发展，爱丽丝跪在神坛前祈祷“请求上天再赐予我一个精壮的男人”，于是萨非罗斯就掉了下来，还一刀捅死了爱丽丝，这个故事告诉我们做人切忌贪得无厌。（暗凌：你最近还真是很喜欢说这个段子呢！）

与爱丽丝的相识，展现了扎克斯身为花花公子的良好素质。能够在女性的注视下坦言“你一定是被我迷到了的人”，会迅速地抛弃旧爱安吉尔而挑上新欢克劳德，也就显得理所当然。只不过当年的克劳德，还没酷到日后骑着摩托就成为排水沟转弯法的车神，初登场的克劳德一脸稚气未脱的少年样，就连被白雪笼罩的光晕，也都闪着粉红的害羞色彩。虽然他到底如何从当年的废柴新兵，修炼成日后抓着松下手机就萌翻一批少年的偶像，我们无从得知，但从他在结尾时继承了

扎克斯的刀，顺带连扎克斯的女人也一并都继承了的可耻行为中能够判断出，克劳德其实才是整个FF7里最老谋深算的腹黑阴谋家。不得不说的是，就连某次执行任务时，扎克斯都碰巧地与克劳德同住一间房，对于从那个只用“一夜过去”的字幕就蒙混了所有玩家但是赵灵儿从此就怀上了李逍遥孩子的年代走来的资深玩家，游戏画面一黑不仅代表着自己操纵的角色HP和MP全满，更从某种意义上暗示着有许多不为人知的事情在悄悄发生……“呀！克劳德果然是先被[哔——]再被[哔——]了！”“胡说，明明就是克劳德强行把扎克斯给先[哔——]再[哔——]了的！”“…………”



杰内西斯因为发现了自己身体的异变，从而产生了对神罗的憎恨。而安吉尔作为细胞变异的完美体，比起会不断劣化的杰内西斯来说，有着在自我完善方面的绝对优势。尽管如此，安吉尔却并不希望自己就此成为被荷兰德利用的工具，与杰内西斯相继牺牲生命的做法不仅彻底改变了扎克斯的人生观，那首“我和你缠缠绵绵翩翩飞，飞越这红尘永相随。等到秋风起秋叶落成堆，能陪你一起枯萎也无悔”的动人歌谣也就此成为了二人的永恒绝唱，催落了无数动情少女的热泪。（暗凌：你想死就早点说，我会帮你解脱的！）

尤为值得铭记的是，安吉尔死前在变异时给了扎克斯一记并不致命但至少也要毁容的攻击。然而主角“绝对不死就算要死也只能帅死”的定律再度产生作用，脸上的伤非但没让扎克斯就此沦落成为《动感新势力》第56期附送的鲁路修面具的终生拥护者，反倒因为变成了十字刀疤的传说剑客，而极有可能成为了“飞天御剑流”的第五十三代传人——安吉尔倒在扎克斯怀里的画面催人落泪，尽管谁都不怀疑从他嘴里说出的最后遗言极可能是“其实这样……最好不过”般的气若游丝，但紧接着细雨落下就再度证明了除了“风声太大我听不清”以外，“雨点太大我看不见”也成了玩家根本无法分辨扎克斯有没有落泪的有利幌子——抢了宝刀还有了新欢，这剧情果然要发展为成人向了么！

然而SQUARE-ENIX毕竟是SQUARE-ENIX，就算《天元突破》敢于让男主角胸前的两点整整晃完了27话以至于让人看到红枣就反胃（……），但《核心危机》显然拿来讨好女性玩家的那一场海边突袭，扎克斯赤裸上身做深蹲却依然不见胸前两点——所以深夜档和全年龄的区别就这么大么？难道萨非罗斯不管怎么后空翻前空翻侧身三百六十度托马斯大回旋也绝对露不出两点的设定，就将成为这世纪里最让少女抱憾终生的绝笔绝响绝唱绝点么？！（暗凌：你倒是给我解释一下什么是“绝点”？！）而为了与《圣子降临》里大受好评的萨非罗斯狠插克劳德（注：用正宗刀插的）一幕相呼应（这观众都什么心态），在《核心危机》中首次与萨非罗斯正面冲突的克劳德就被插得个叫好又叫座，则显示出了这二人从一开始就对于插和被插有着深深的迷恋。最令人感到愤慨的是，结局时明明各项属性都被绫小路升到255的扎克斯，却强制地在原本一记“地震”就能全灭的小兵的围殴下，被打至重伤不置，则显示出了制作人对于玩家的无情嘲讽：“野村要你三更死，你就活不到五更。”——所以野村大神，您真的没有一个亲戚姓夜神或者侄女小名叫“爱”的么？

对于FF7的十周年计划全部作品而言，玩家已经很难将动画与游戏很明确地区分开来了。像是全CG的动画电影《圣子降临》，以及利用同一制作引擎做出的《地狱犬的挽歌》和《核心危机》里的过场动画，都显示出了SQUARE-ENIX毫无疑问掌握着业界最高水准的影像开发技术。而为了让全部作品能够完美地联动起来，早前发表的《核心危机》的OVA动画，也同样以较高的水准，把众多经典的场景呈现在玩家眼前——要说这次的FF7十周年骗钱计划，还真是骗得让人心安理得之余外加感动得无以言表。

虽然是纯FANS向的东西，但是《核心危机》的到来却更像是将FF7的世界做一个完美的补充：也许我们对于牛仔帽的乡下妹蒂法有所叹息，也许爱丽丝站在花丛中发痴的样子(这大概就是“花痴”一词的由来…）让人无奈，也许铁汉柔情的萨非罗斯笑的次数太多以至于比绫波丽的微笑更不值钱叫人感慨，不过经典始终是经典，感动永远是感动，当我们开始静心去回忆曾经有过的一切点点滴滴的时候，纵然瑕疵满眼，但也比不上那烂漫无限的璀璨光华。

这就是最终幻想VII，这就是我们爱过笑过骂过哭过的记忆。

追寻梦想。

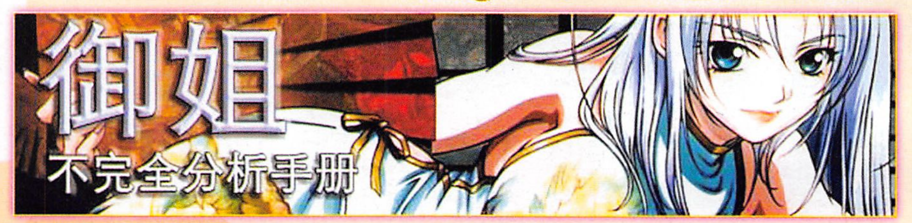
在前进的路上，你可曾记得有人这么说过……



根据金山词霸对御的词性变化里名词的第5条注释——对帝王所作所为及所用物的敬称(出御便殿，引自清朝张廷玉所著的《明史》)，可见在国人眼中御是一个非常标准的敬语前缀。

■文责/露琪

Welcome to yujie world



御姐（又写作御姊）是来自日本的汉字词语，日文写做“おねえ”，所代表的对象是年纪比起少女还要大一点的女性，主要是指初成年不久（通常为20岁以上）的女性。本来是针对年龄较长女性的敬称，后来引申成泛指年轻的成熟女性，也就是说，御姐控即意为对成熟年轻女性的特殊喜好。除此之外还有姐御（あねご）和姐贵（あねき）的说法，这两种称呼类似汉语中的大姐，经常出现在黑道题材的作品中（比较知名的有韩国电影《我的××女友》系列），其中的“姐御”一词曾经在《合金装备·索利德2》中被引申为女王之意。

御姐的年龄一般划分大概可以从20岁起至36岁左右，小于20岁却能呈现出强势姿态的女性则可以称其为有资质的“准御姐”。这个数字范围基本上是根据概率划分的，但当中也会出现个别特例，可以根据情形适当放宽，当然如果外表不显老的话再大一点也无妨。但是年龄一定要够大，起码比正统的男主角要能明显看出来更大。这个年龄的女性，其性格是比较复杂的，不会像萝莉那么单纯，应该有这个年龄所应当具备的爱好。第一条就是要会喝酒（大嫌い），还要喜欢泡温泉（大好き），还要会开些大叔级的玩笑来寻可怜废柴男主角的开心（@v@）。同时一方面展示出其强攻的性质，另一方面也要有宽大的包容力和原始的母性本能。



强势的资质需要由实力上体现，语气及举止要强势逼人，所谓“年上攻、弱气受”嘛，不过这种强势不一定非要体现在有攻击性意味的语气或者稍微略带粗犷的举止上，而是要在举手投足间令对方有被领导着的感觉；当然最好也能够体现在形象上，是花瓶类陪衬角色的统统不算。感情方面弱气的话反倒是无所谓，这也正是御姐的一大萌点，可以视具体的情形而定。御姐的特征是声音和外表非常迷人，身材、性格、气质都比较成熟，给人的直观印象是大姐姐级的长辈，可以说是长大成熟后懂事的女性，同时也是ACG界女性联盟中仅次于萝莉之外的另一大族群。如果说萝莉是可以激发出男生保护欲的话，那么御姐就应该正好相反，能给人可靠的安全感。让对方有被保护的欲望，只要能够做到这一点的，才是合格的真正御姐。



◆御姐控定义

御姐控，日文写做“シスコン”（siscon，sister complex的日式缩写），实际就是指拥有严重的恋姐情结，广义上则泛指喜欢御姐的人。不是任何人随便喜欢上一个美女就可以称自己是御姐控的——关键词是“御姐”和“恋姐情结”，两者缺一不可。

◆御姐控情愫

御姐控对于年龄至少大于自己3至5岁的成年女性有着心理或生理上的追求，但是却对于年龄与自己同样、或者小于自己的女生有着无法接受的感觉，认为这个年龄段的女生缺少一种成熟与稳重的气质。御姐控希望自己能够得到更进一步的成长，他们认为年长的女性可以帮助自己指引出未来的成长方向；同时御姐控都有一定程度的恋母情节，母亲的形象在御姐控的潜意识里是无法替代的存在，然而母亲是禁忌，于是在生活中反映出来便成为了对年龄稍长的大姐型女性的倾慕。御姐控是视觉美化的追求者，美丽的大龄女性(通常来讲不超过30岁)是一道美丽的风景线。合适的装扮、玲珑的线条，周身散发出来的那股倾倒众生相的气质，是令御姐控趋之若鹜的，绝对美丽的外在形象是御姐控心中美学重要的判断标准之一。御姐控这种情愫产生的原因是青春期萌动心理的发展和残留，男生的青春期到来时，首先留意的都是比自己年长的女性，因为对于那个阶段的男生来说，成熟而诱人的女性是神秘而渴望的，这是男性生理成长的必经之路。御姐控将这个时段的取向完整地保留了下来，或者说御姐控大多半都还是处在青春期这个阶段的年轻人，他们热血、有冲劲、热爱美好的事物，相对萝莉控来说显得要阳光许多。

◆御姐作品推荐之——《北欧女神传》

《北欧女神传》是前ENIX公司于1999年发售在PS上的一款经典RPG，并且于2006年3月在PSP上发售了复刻版。游戏的背景以北欧神话为展开。主神奥丁为了避免“诸神的黄昏”降临，派遣被称为“瓦尔基里”的女武神下到人间去寻找最强的战士，收集他们的灵魂后回到神界，以应对诸神黄昏中的战役。如果说东方的神话是玄妙而神秘，希腊神话是浪漫而优雅，而北欧神话则是豪迈而悲壮。

在北欧神话的世界观中，世界是由生命之树伊格德拉修(Yggdrasil，又被称为宇宙之树、世界之树、时间之树)支撑着整个世界。生命之树支撑的世界分为三层九个国度：上层由精灵之国亚尔夫海姆、诸神的国度阿瑟加德和火焰之国摩斯比海姆组成；中层由人类的国度米德加德、巨人的国度约顿海姆和华纳神族的家园华纳海姆组成；下层由侏儒之国斯瓦塔尔法海姆、海拉的死亡之国和冰雪世界尼弗尔海姆组成。负责照料这棵大树的是名为诺恩（Norns）的命运女神。



她们不是诸神的同僚，更不隶属与诸神。命运女神是姐妹三人，分别为年老而颓废的沃特(Urd，意指过去)、正当风华正茂之年的维尔丹迪(Verdandi，代表现在)、与调皮的斯考尔德(Slculd，象征未来)。她们一同在生命之树下编织着时间万物的命运之网，连诸神也逃不过他们的裁决。然而她们将预言，在生命之树失去活力的时候，世界的末日也终将来临。

PGBAR VOL.43

本期遇到的最好笑的事情：看到画师DD给我的QQ留言，就顺手发了个回复过去，谁知道马上收到一条自动回复——嘘，别出声，我在KFC蹲大号呢，所谓肥水不流外人田，就是这个意思……当时笑得几乎气绝，画师DD以前说过他在KFC打工，不知道他哪里来的灵感想出了这样的自动回复，害我笑了一上午。

本期看到的一些问题：虽然很多朋友在回函卡上称赞这次的改动，但是仍然有一些问题需要考虑，例如没有电脑或只有DVD机看不了光盘的内容，书上的边角栏越来越少马上就要消失了。以我有限的脑力很难想出完美的解决办法来，仅提供两条方案供大家评论：每期杂志分为光盘版和无光盘版两种，带光盘的限量发售一万本，如此就可以自由选择是否购买带光盘的PG了；在PGBAR开辟一块集中营，将大家想说的话放在一起，虽然数量上没有边角栏那么多，但是也可弥补看不到边角栏的些许遗憾。



本期觉得最不幸与最幸福的事情：进入11月之后，天气一下就冷下来了，供暖还迟迟没有到来，成天坐在办公室里只觉得瑟瑟发抖，环视周围发现我比其他人穿得都厚，不禁怨恨天公不作美。某日回家途中路过菜市场，远远闻到糖炒栗子的香味，立即奔过去买上一斤抱着走。及至走到自家楼下，又远远闻到烤地瓜的香味，又立即奔过去买上一个烤地瓜揣着走。回家窝在沙发里吃着香喷喷的栗子和热乎乎的地瓜，幸福之感油然而生，虽然只是一些小小的满足罢了。

我是很宅的分隔线

黑龙江 郭宁

记得当初看PG，是《彼岸岛》的游戏攻略吸引了我，直到现在我偶尔还是会翻一下，寻找当时的刺激与感动，就是从那时开始，我会经常留意PG，可见一篇优秀的攻略如此重要。然后就是我要说的重点了，就是PG的改革——将PG分版，看人家PSP都分豪华版和普通版了，PG为何不做此尝试。想想看，看PG的读者无非分为两大类，一类是拥有掌机的，一类是无机一族，根本看不到一块去。最后还要说一点，也是最重要的——就是建立个论坛，没有论坛QQ群也好啊。

说到攻略的问题，我必须坦白承认小编们的个人能力有差异，不是每个人都能写出好看的剧情小说的，组织语言能力和日文能力都很优秀的小编可不多哟，适合写成小说的游戏也不是那么多啊。说点题外话，不知道有多少人讨厌或者曾经讨厌过语文课，从读者朋友们投稿的情况来看，两极分化很严重，要么就是稿子写得很好，要么就是满篇错字病句词不达意的，就算小编有心修改修改拿来用也不知道应该从何改起，还不如重写一篇比较快呢。因此郑重强调学好语文很重要，尤其是对有兴趣投稿的朋友们来说，《PG博客》栏目就是检验你们语文能力的关卡，顺利通过检验的稿子才会出现在这个栏目里哦。

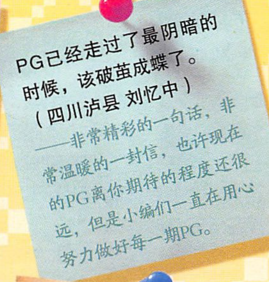
把PG分成有机版和无机版的想法还是第一次看到，两个版本的书是跟以前一样厚还是只有一半厚？出版时间是跟以前一样每月两本还是每月一本？如果选后者的话怕大家不愿意，如果选前者的话小编们的工作量可就增加了整整一倍呢，或者必须将小编们的数量增加一倍，这可算是大规模改革了，实施难度会很大哦……一直以来PG都是努力做成包揽各方面内容的掌机综合志，现在还增加了《iPSP》之类的专门志，尽量满足不同类掌机玩家的需要，在这样的经验积累下，也许有一天PG可以完成自己的脱胎换骨吧。

至于最后一点，我可以理直气壮地说你太火星，看书不仔细吧，翻开目录页看看左下角，官方论坛：www.magiczone.cn，PG论坛就在那里哦，快去注册吧。



小P，爱上你我很幸福，但对你的感情就像马拉松一样。
（福建福州 沈天尧）

——一个人买过三台PSP实在是很幸福呢，很多人都是跟朋友借来玩的，今后也请一直爱惜你的小P哦！


PG已经走过了最阴暗的时候，该破茧成蝶了。
（四川泸县 刘忆中）

——非常精彩的一句话，非常温暖的一封信，也许现在的PG离你期待的程度还很远，但是小编们一直在用心努力做好每一期PG。



哥哥上大学去了，现在回函由我写，弟承兄业呵呵！
（广东澄海 许操戎）

——保持寄回函是很好的习惯哦，可以让小编们看到大家的想法，我们的口号是：初中寄，高中寄，进了大学也要寄！我就见过从大学母校寄来的回函卡呢！

露琪应该是女的吧，是自月莺走了之后又一闪亮女编辑。
（辽宁锦州 杨小雨）

——果然是诚实的孩子啊，信里说没有看前几期，所以至今还把露琪的性别弄错，看来我应该偷偷拿露琪这个名字做一下成分测试看看女性占百分之多少。

安徽巢湖 ???

以前一直跟着雪人后面叫“老大”的黄发暗凌真的好萌呀！自从2006年初PGBAR创建后暗凌就变成了红发，到了如今，小枫退出PGBAR，对此，本大仙不禁做出如下假设：1、暗凌一直对编读交流栏目有所图谋，欲取得“老大”地位；2、小枫其实在暗凌的掌控之中，但暗凌似乎无法控制雪人、飞月、木头之流；3、小枫已失去“利用价值”。

我已经很努力的去辨认印章上的字了，只能看出“石”和“鹏”两个字，姑且当作是“石X鹏”吧。当我看到第一句话的时候，真想仰天长叹：我这样的家伙当年居然也有很萌的时候吗？天啊，这怎么可能啊？因为篇幅限制，这封信后面还有几百字的假设没有登上来，总之是很好玩的，想出来的人真是太有才了XD。除了小枫之外的几个小编可没有他那种邻家大哥哥的感觉哦，我无法想象换他们来主持PGBAR会是什么情况，如果谁有兴趣的话，等我什么时候大病一场需要卧床一星期以上的话你们就有机会看到了哟！

至于小编形象的变化么，其中过程略有曲折，最初我把设想告诉华尧的时候，他按照要求画出来的草图让他觉得不满意，于是建议我放弃原来的想法。我想来想去没有什么新创意，就随手发了张照片过去，让他随便画，最后就画出了最初使用的那个版本的小编形象。至于后来的红发版本，冬装版是我的好朋友帮我设计的，这是先出现的，夏装版是我自己的想法体现，沿用了冬装版的红发，头发束成了小辫子，其实我是短发控呢（笑）。说起来总动员里还用着夏装版的呢，太不合时宜了，让美编换换去。

广西桂林 崔欣

《PGBAR》页数少了，唯夜都不怕把《闯家》搞泛滥，你还怕什么。还有一点，新画师呢？画太少了，还是有点羞呢，不要因为华尧先入为主就怕他。从画来说，我希望不想因为华尧受到“爱戴”，新画师就不太敢展现自己的画风，我也想看到新画风新面貌的小编和新的栏目开场插画（期待中）。

热情洋溢的鼓励信啊，看完之后睡眠不足导致的疲惫都自动恢复了。当初跟新画师说要他画插画的时候，就定好每期用两到四张画的，最初的两次排版的时候，先把插画定好位置，文字放进去一看，还有空白，加字加字……现在都是把插画定好位置，文字放进去一看，居然多了，删字删字……不想把插画的数量减少，就唯有删字了。想看更多的插画吗？呃，等我哪期不用写攻略的时候，做个华丽的8页PGBAR吧，最近连续跟很花时间的SRPG游戏死磕，睡眠不足的情况严重，每天看起来都精神萎靡，跟缺水干枯的盆栽一样。不过话说在前面，我真没有主持编读交流的其他小编那么能侃，说来说去就是那点东西，没准再过几期你们会惊讶的发现我说的某句话貌似以前在某期里说过……

四川资中 刘存鑫

88期我很喜欢“恐怖的起源”这篇文章,一个恐怖的总结。书变厚了，栏目丰富，攻略真是多啊，惊叹！拿到手里有“可以看一年了！”的夸张感受，哈哈，PG的变化看到了，多谢各位的努力。PS.暗凌你以后回答读者来信要委婉一些哦，你太直率了会让人以为在说教，不好亲近呢。

那个关于恐怖游戏的特别策划其实跳票过的，之后以完全形态出现在88期上面，看来效果还不错，猴子跟莱团的辛苦很有价值。最后那句话确实一针见血，不够委婉是我很大的缺点，其实从主持PGBAR的第一期开始，我就时常觉得自己在说教。在回答88期孙红雷的来信时就狠狠地骂了人家一通，其实本意是想帮他的，有时候温和的劝解效果不如当头棒喝。

说起来，以前看到很多来信说自己不善于跟别人相处，因此朋友很少，只能以游戏为伴，交朋友其实很简单，每个人都有自己的兴趣爱好，兴趣相投的人很容易成为朋友，以一场NBA比赛为话题，也许会发现很多能聊得投机的人。交朋友的诀窍就是主动，主动与别人交谈是最好的交朋友契机。



陕西西安 李海

开学的第一个周六就有幸借到部sony牌砖头体验了一下梦寐以求的Gundam Battle Royale，用了将近一天的时间（当然代价是之前五天抓紧时间学习）完成全势力一周目，但是感觉并不像当时PG上所写的“手感僵硬”，反而感觉相当不错，所以我就奇怪是大家审美不同还是我水平太低（其实拿Rick Dom第一次玩所罗门就是RankS呀XD）。

看完信之后发现了一个好长的落款如下：吉翁公国宇宙攻击军第四轨道舰队副提督地球攻击军第三陆地机动师团师团长海因茨·克里斯蒂安森·冯·德拉古恩大佐敬上，连在一起写很有狸猫君的风范哦（故意不打标点符号）。可惜你说的游戏我没有玩过，不能就游戏的手感问题进行探讨，唯一可以说的是审美差异很大是肯定的，就好像UC系的拥趸觉得SEED系不好一样（这是我对高达作品为数不多的了解之一）。虽然我曾经很有耐心的看完高达0083，但是发现对高达实在没有爱啊，涉及到机器人的作品基本都不爱，也就是看看轻小说类作品的程度了。水平太低是不会啦，根据我观察电软和PG小编战格斗游戏的经验总结，理论水平高的未必操作水平高，操作水平高的理论水平都不低，这个总结应该适用于所有游戏吧。



广西桂林 Cuckoo

想说下我担心的问题，我有预感PG会消失（啊，请原谅，我并不是想咒你的），因为个人觉得国内游戏杂志的发展有点类似日本的游戏杂志，对应不同的主机出专门的杂志。在看国内，先是《PSP终极奥技》大卖后就出了本PSP专门志《iPSP》，现在编辑部又出了本《NDS终极奥技》，以后会不会出NDS专门志《iNDS》呢？不知道今年还会不会出《07掌机典藏》，当然我不反对推出这些杂志，我本人就在等今年的《07掌机典藏》，但我想两本不同的掌机专门志成功推出后会对PG有所影响。这些杂志的消费者主要是学生，我想多数读者是不会同时入手日本游戏杂志的，到时PG就有停办的危机了。

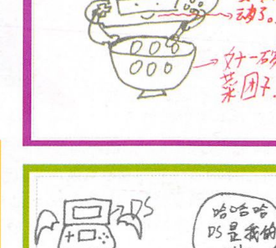
不可否认专门志的出现会吸引一部分PG读者，不过专门志无法完全取代PG，PG有很多特色栏目是专门志不具备的，例如封神榜、动漫坛和PGBAR等等。从商业角度来看，理解成多出书是为了想办法榨干更多人的钱包就对了……另外呢，如果不是犯了某些严重错误的话，PG是不会停刊的，小编们都很注意尺度问题，不会傻傻地犯那种程度的错误，这一点大可放心啦。



↓不小心把信封弄丢找不到作者了，真是对不起啊>_<。



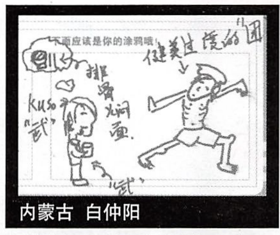
↓原来PSP爱吃菜团，不知道菜团本人有没有被光盘仓夹到手指的经历啊，有的话就巧了……



云南昆明 曹熠

广东澄海 许操戎

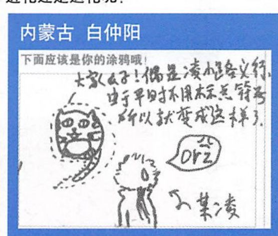
↑种DS更实在哦，春天把DS埋进土里去，到秋天就能收获很多很多DS，足够武装一个班的人了XD。



内蒙古 白仲阳

↑编辑部里最经常吃泡面的人是——菜团，再这么吃下去不用健身也要变排骨了。

↓逗号形态的狸猫么，不知道应该算是进化还是退化呢？



内蒙古 白仲阳

掌机迷2007年第20期抽奖



参加办法 1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.88的抽奖活动截止时间为2007年11月30日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

88期中奖名单

PSP

地区	姓名
陕西	李海

DSL

地区	姓名
湖南	张辰武

SOS团金属项链

地区	姓名
辽宁兴城	闫斌
广西桂林	唐海翔
湖北黄石市	陈康普
广西桂林市	崔欣
陕西西安	王耀

FATE/BLEACH金属项链

地区	姓名
浙江	张俊杰
广东	何标
湖北武汉市	谢晨
辽宁阜新市	吴阳
四川泸州市	张雷

战国BASARA2手机挂坠

地区	姓名
辽宁沈阳	索维
天津市	范圣玺
天津市	张培
江苏吴江	朱建飞
辽宁大连	苗天雨
福建福州	邓光伟
福建福安市	王健

手机金属防磨损贴片

地区	姓名
山东烟台市	谷忠兴
上海	张晨
江苏南京市	顾洁
上海市	赵鑫
广东	梁镇江
山西大同	岳鸿升
广东深圳市	彭飞

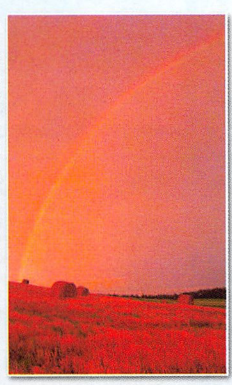


Z高达还是神作啊



最近闲来无事的时候把《Z高达》重温了一遍。在UC系高达的TV版里，个人觉得《高达初代》和《Z高达》是最好看的。特别是《Z高达》到后期的几个势力相互利用关系，虽然在后面死人死的比较多，但确实是战争的样子，作秀和搞笑的成分不多，比起《ZZ高达》要严肃多了。《Z高达》可以说是很悲惨、很压抑的作品，从最初卡缪亲眼看着双亲的死亡，到遇到了FOUR感到的快乐，但最后为了保护自己也牺牲了，再到后面舰上的人接二连三的战死，整部作品伴随着低沉的战争气氛，特点非常明显。可惜近年的高达作品已经偏向于作秀的偶像剧风格了，真正朴实的基本也找不到了。《高达OO》也在追,希望后面的剧情能让人眼前一亮，对王留美急速攀升的人气以及换装感到了无力。

我是大英雄



→纵然会有这样那样的不如意，即使你的天空阴云密布、狂风暴雨，也请你相信终会有彩虹出现，你的天空一片晴。

又是一期的截稿，每天有同样的工作，却有不同的心情！就像我的题目，每期看似一样，却是不同的！我真的要是自己的英雄，你也一样。一定要像勇士一样的生活！无意间收到的信息给我很大的感动，在这世界上有些人，他们看似弱小，但也同样会坚强，会互相鼓励、会发自内心去努力、会告诉你我会好好活下去，所以请你也不要放弃！“我是我的大英雄”，你要相信，你也会是你的。其实世上最遥远的距离是我只能用通过只言片语在这个不大的地方鼓励你。也许你看不到、也许你不会在意，都希望你自己不要低头努力，抬起头来你会发现、天很大，好多人都在做自己的英雄！告诉自己：“我是大英雄”



我也随一回大流吧

最近一两个星期，几乎每天都听到美编mm们热火朝天的讨论恐怖片，貌似她们特地找一些有名的恐怖片来一起看，每天晚上看完之后第二天白天就开始讨论，旁听的人都为之侧目。恰逢某日我闲来无事，问有没有片子可看，就被推荐了一部恐怖片，还特地声明了是恐怖系而不是恶心系的片子，于是我正襟危坐开始看起来。由于我看得非常认真，并且没有显露出害怕的样子，差点被剥夺了看完这部电影的权利……

虽然随大流看恐怖片，但总觉得自己并非是以观众的身份去看的，而是一边看一边琢磨什么时候电影里的倒霉鬼会在紧张之后放松紧惕——这是最好的吓人时机，因为观众会随着当事人一起放松紧惕。在找到倒霉鬼被惊吓的时机后，又琢磨恐怖的画面会以什么形式出现，比如猛回头看身后和猛抬头看镜子都是非常多用的手段，归根结底来说，我被推荐的片子是一部很通俗的电影啊……

暗 凌



~小编们的轻松驿站~



烤得和馅饼一样熟透的牛排根本就不是牛排呀你这OX!



前两天去和各位同事去吃传说中198一位的金钱豹自助餐，猴子毕竟是个没怎么见过大场面的人，见到一屋子吃的而且都是平时吃不到的东西难免要胃口大开，但是那天中午吃掉的两个馒头严重地挤占了猴子的胃容量……所以该吃的时候反而没战斗力了，后悔呀！坐在餐桌前面一筹莫展的猴子这才恍然大悟，为什么美编MM们中午的时候只吃方便面和米线了……说到吃自助餐，猴子发现女性对于食物的把握明显比男的要高，与猴子同去的Perfect和菜团也比不上她们。人家一点一点吃，吃到最后面不改色，但是我们几个男的已经撑趴下了。现在想想这些要吃自助餐确实要有计划性，何况这还是小200块钱的……要是买牛排回家吃的话估计可以撑死人啊。下回我还是拿200块去买牛肉自己做着吃吧……

咳嗽一个月

露琪

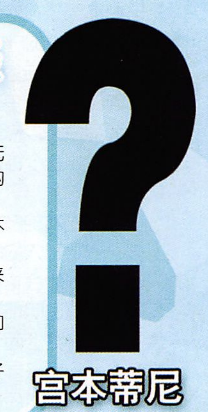
拿到前同事给的赠票，上周六被拉去看第5届网博会。本来就比ChinaJoy寒碜许多的网博会，规模不出意外地更加大幅度缩水，10分钟都花不到便可以走完全场。要不是冲着PS3的试玩还算厚道——体验叻10分钟的鬼泣者4，杂兵的AI过低，boss的判定太逆天，不过我还是把boss战翻叻，手感非常嘉富康。剩下的，我再也找不到任何理由明年继续去看这场无聊的面子工程。



↑展厅前左侧广场我唯一认得出来的海报，PS3是电脑 OTL。

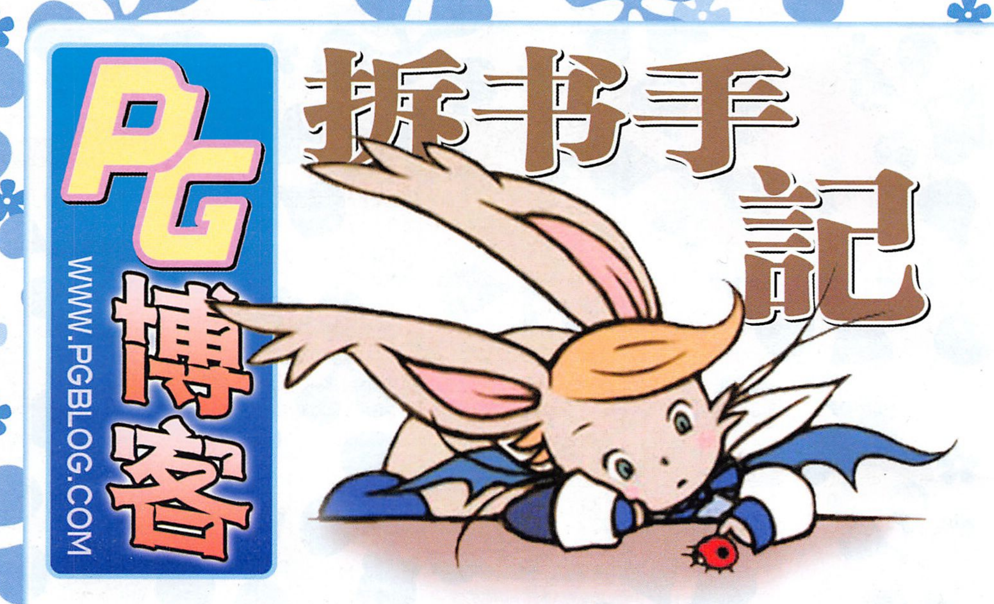
FFTA2是今年最让我失望的游戏，没有之一。剧情的平淡无奇已在预料之中，反复做庶民任务满地图乱跑，然后遇到神秘御姐，接着用魔法书打开被封在“穴”里的大怪物，最后干掉就完事。惟一与前作沾点关联的只有结局在图书馆把鲁索叫醒的老师，他其实是长大后的缪特。证据就是那熟悉的发型，以及那句“很多年以前，我也去过那剑与魔法的世界……”

杂谈



宫本蒂尼

●米兰回到主场非负即平，客场却总是大胜。谁能告诉我这是为什么？
●期待DS的魂斗罗，幼年时的回忆，现在它已经不单单是一款游戏了，而是一种感动。
●前几日一个朋友租房，中介介绍说房子已经空了几个月了，进去一看却发现应有尽有，无论是柴米油盐酱醋茶还是床单衣服，甚至发票都是一打打的，面对着这个月租金只有1600的两居，他勇敢地放弃了。
●DS在11月估计又要井喷了。想想《马里奥Party》、《魂斗罗》、《三国志DS2》，有不少人都流口水了吧。
●上周网管在玩PSP《极魔界村》的时候说了一句超经典的话“这游戏太变态了！刚一上来我走的路还没我的PSP长呢就死了！”
●《电锯惊魂4》出了，在下还没看，不知道变态老爷爷是不是又复活了呢？现在恐怖片多如牛毛，但是值得一看的却是凤毛麟角。《电》系列是比较好看的一个系列，希望不要越拍越俗。
●前几日正当大家聚精会神地工作时，突然听到猴子同学的一声惊呼“一只小强从我的桌子上爬过去了！”菜团不以为然地回应到“我这有一队小强”。



说起来，今年对SE社而言并不是个好年景，虽然挂着FF名号的东西如种萝卜一般地整出了许多出来，但新玩意相当有限，这种对玩家而言貌似欠奉的做法自然其结果也是可想而知。上半年的《亡灵之翼》还有《水晶编年史》等销量只是一般，不过这还好说，毕竟只是掌机上的过路小品。到了下半年，弄出的FF12国际版值崩实在是令人心寒胆裂。这不仅严重地损害了FF的公信力和自信力，顺带弄得伊瓦利斯同盟的稳固程度也似乎顷刻间就岌岌可危了（缔造者在同盟创立前就已经跑路了，这个稳固程度能如何呢），在这个时候冒出来的FFTA2能起到何等的意义，就算是最铁杆的SE玩家也懒得去多想了，也许此时玩家所能做到的只有这么几件事；观望，分辨，然后决定到时候是不是应该掏钱，接着就是等待。而就在上周，这个等待终于到了尽头，FFTA2到底是发售了。

说到这次的FFTA2，游戏的副题早早就放了出来——“封穴的魔法书”。这个题目也许有些人一眼看去就会觉得这玩意说的太直白了，居然让人连剧情说明都不用看就可以猜出这一作的剧情主线是在啥上面，还是和前作一样的一本书，翻开来——后来才知道要填进自己的名字——就掉进异世界。然后你就可以在异世界通过打拼成为占据大陆全部地盘的流氓团伙头子……哦，不，成为守护爱与和平的公会首领，接着是回到那个无聊的一塌糊涂的正常世界还是留下来继续战斗就看你是如何想法了。我不知道到底有多少人为这本书花了钱，但有一点是可以肯定的，那就是这个月和下个月里很多人的DS里会响起崎元仁作曲的音乐，同时兴高采烈的或者走了几步之后很快就垂头丧气地开始新的冒险。而这时正是对游戏进行观察的时候了。如果不嫌罗嗦，那么，就让我们细细拆解这本魔法书并体味其中细节吧。虽然对于爱书的人来说，这也许是无法宽恕的重罪呢（笑）。

刚进入游戏之后你最先能感觉到的不是别的，正是音乐。所以对这本“封穴的魔法书”来说，你揭开封皮之后的最初的几页必然是伴随着乐曲而来的。说到本作的作曲，我也在前面提到过了，不是别人，正是当初随松野一同从Quest跳槽而来的作曲家崎元仁。

说起崎元其人，估计早就算名声在外了，此人的曲风在稍微上点年纪的玩家中应该是相当的熟悉，当年皇骑的一个Over tune就足够让人热泪盈眶。虽然此后直接造成了随便什么SRPG都必然有交响乐风而且就算不是十分的雄壮也至少有些大而无当的片头曲的不良影响，但玩家的耳朵总还是分得清好坏的；那种有“内涵”的雄壮和硬充的大而无当总还是能分辨出来。至少某些作品一旦标出是他作曲，那么就算游戏不好玩总也可以考虑买张OST回家慢慢听么（比如上个月的ASH就是个绝好的例子）。

似乎有些跑题了，那么我们说回到FFTA2上来。这里既然名叫FFTA2了，于是乎在这曲风上我们就不能回避前作FFTA了；FFTA算得上是典型的少年漫画风格的剧情，音乐走的是轻快的风格，并且在主线剧情的描绘过程中多用交响乐风

乐曲来烘托气氛，又因为考虑到故事的参与者都是少年，因此在编排上乐曲节奏感强，有童谣风。到了TA2这里后，由于剧情比起前作是有过之而无不及的继续走少年漫画路线，于是在此作曲家开始借用前作资源稍稍犯懒，标题动画处的主题变成前作主题的Remix，如此进行加工处理的曲目在本作中实属比比皆是，但考虑到系列的顺承关系，我们大可以一笑置之。

那么，也许就可以说本作在音乐上也许听起来还算入耳，但实际上不过如此了？实际情况当然不是这样的。因为本作并不是一味地继承前作的伊瓦利斯世界观体系的玩意，随之而来的就是音乐也不会没头没脑地全部照搬过来。诚然，这里的小队整备BGM等和前作是完全一致的，但在任务作战中，我可以保证你会听到些民歌风的节奏明快的乐曲，而这些曲目的编曲风格开始趋向皇骑和FFT那一类；在节拍明快的前奏之后有略带深沉然而不失愉快的主体。总的来说，本作曲风比起前作要活泼许多。

当然，对于更多的玩家而言，拿着一台DS可不是用来听音乐顺带发出类似老头子一般的感慨的，我敢打赌，你拿到游戏之后一定会按下开始键，接着选择难度进入游戏，而绝对不会把那个标题曲听完的，不然输一块钱给你！而说到这里，我们也就该进入下一个环节了。让我们聊聊你按下开始键之后看到了什么？嗯，那自然是系统了。

按下开始键之后你面对的自然统统地和游戏系统相关了。如果说音乐是翻开内页，那么这就是书的衬里。让我们继续把这本书拆下去。

由于技术进步导致DS卡带暂时没法和Wii互动，而DSL也都是有背光的，由此，对于这个游戏的画面部分实在没啥可以调整的，这样一来，主意就只能打在游戏难度上了。对于制作人而言，也许四年前的那个TA难度太低，现在四年过去了，当初那些玩家也该长大了，似乎让他们试试那个疾风怒涛鬼哭狼嚎的悲惨世界似乎也不错？于是Start按下，立马跳出一个选择，这时是选“普通”



还是“困难”呢？笔者亲眼见到过很多人只是一时无聊选了困难……嗯，实际上这个难度也没啥，也就是刚进入游戏之后不小心被第一个BOSS和它的配下全灭了而已。当然在这里我绝没有挖苦的意思，因为我本人出于休闲的目的选的只是普通而已。在此对选了困难难度并还在艰难困苦地跋涉或者打算摔机器的勇者们致以崇高的敬意。

在决定了你日后将面对何等的敌人之后，我们继续看下去。在随后的环节里估计不会出现一个“勇者ぁぁぁぁ”，但所有的勇者都会被盘问假期和日后的打算。这个环节的问话结果直接决定了玩家所属公会(Clan总不能叫成氏族吧，倒是公会这个词倒很合适)的初始技能。关于这个问题该如何回答想必到了现在这时候就在国内外各类大小网站上总该有个明确的写法了；但我总觉得在这种类似心理测验的地方还是不要拿自己的感觉开玩笑比较好。为了这样一点或两点参数的变化就要和自己的想法过不去，这未免过分了些。

在做完了心理测试，然后看完（或许是按完）了过场剧情之后，随着从半空落下的小孩稀里糊涂的加入了希德兄贵的公会并看着自己的一身战士装束大呼好劲，第一场战斗终于开始了。由于主机机能的进化，大家都可以发现地图终于从前作的平面结构变成了曲面结构，终于不用见到所有的人非得站在同样的沙盘平面上才能继续进行的战斗了。这样一来，同一张地图的利用率得到了最大化的应用，像前作那样一张地图大到要死但其中有相当的部分因为高低差的限制而使移动范围受限的情况在本作中就可以得到较好的缓解。在本作中角色参数的变化也拜双屏所赐，可以在上屏查看了。相对于前作中只能查看怪物参数和技能，在本作里，我们查看敌方信息时会发现系统很“贴心”地把各种敌人的属性对应状况列了出来，不过你很快就会在以后的战斗中发现这个设定有些像挑衅；不少法律的禁止属性正巧就是某些怪物的死穴属性。同样借助了上屏显示的便利的还有前作里有时让人咬牙切齿而在这一作里经常让人咬牙切齿（上面提到的只是令人咬牙切齿的一小部分而已）的法律这个要素，前作里很贱的骑着重甲陆行鸟乱窜还能随时移动拦路死尸的裁判在本作里只能老老实实地呆在上屏举着剑公示本场法律是如何如何。由此而来的就是无论我方还是敌方一旦陷入战斗不能状态就只能嗷地惨叫一声接着连扑街都不准的直接踢出战场（如果是怪物还会留下一包道具），如果要拉他们上场就只能用复活道具，这点倒可以参考早几年的《罗迪斯的骑士》里面使用复活祭坛之后的情况，不过如果你选了普通难度……且慢，就

算是困难难度在这第一战里也不会用得上这个吧，好歹这个BOSS只要轰到一半血我们就胜利了。

也许你是闲庭信步一般的取胜也可能是被BOSS轰杀到半死才取得胜利，总之，在取得了第一战的胜利之后，剧情终于展开，而系统也就由此全面融入我们的日常生活。“脑残”的主人公在酒场看到自己的同伙后自然还是觉得很劲，而我们的公会么……其实如果还叫咖喱团（前作叫坚果团）的话岂不是更显得脑残了，如果您觉得看着不爽，这里就是唯一的机会了。咖喱团的第一次行动来自于酒场的情报。裹着缠头的老板和前作一样健谈，比起前作来玩家似乎不会完成第一战之后许久不知道该怎么走了。这比起前作是一个伟大的进步。而在此时剧情也就正式地展开了，对于这本书而言，我们要慢慢而小心地翻到它最重要的部分——剧情。不过系统在这里也还没有介绍完，我们只好把这些放在一块进行下去。

当咖喱团的代理会长卢索·克莱门斯从酒场老板处接受第一个保护陆行鸟的委托时，他不知道自己已经在无意中推动了世界的运转，我们的故事也从此正式翻开了一页。不过，在我们准备走出酒场开始工作的时候，是不是也该看看在这个崭新的世界里有哪些需要我们关注的?

首先就看看酒场老板的一串新唠叨吧，在这个没有水晶的世界中一切将是怎样运转的?这个世界的魔法是怎样的体系?这个世界的法律是怎么一回事?新入行的冒险者应该如何适应?我们该如何赚钱?这个世界的历法是怎样的?在这个世界违反法律会坐牢吗?……种种问题在这个时候都会得到解决，虽然只有三言两语，而且都只是酒场老板随口道出的东西，但对玩家而言，这可是关于这个世界最基本的一切，而后期随着剧情的推进，你还能听到更多有意思的东西，甚至包括关于你的传言，我知道也许有些朋友的进度并不是很快，不过你还记得在FFTA里剿灭了赤之翼之后就被全大陆的旅行者尊为英雄吗?本作也有类似的段子的。

在酒场老板无意识的罗嗦中提到了商店需要的道具，对于很多第一次玩本系列的人也许应该是在进了商店之后才想起来有这一项吧。这个系统对于FFT来说也许并不算陌生，不知道大家还记得FFT的密猎技能和“毛皮骨肉店”这个设定吗?也许有很多人乐于在这个环节作养猪专业户然后试图将可爱的小猪一一宰掉，目的只是为了刷这么一两件合心的装备。这个设定是如此的极恶非道，于是在孩子们的伊瓦利斯世界——FFTA里面，密猎者和毛皮骨肉店变成了必须被消灭的恶党，专门有两个针对组织和个人的任务来始末这一切。到了本作，不知道变成了一种妥协呢还是出于其他原因，总之商店又开始收集动物材料与矿物等了。根据商店提出的各类关于材料的委托，玩家可以将满足需求的素材送上去，由此可以打造出符合需求的各类产品，但有一点是必须注意的，那就是打造出的产品只会增加在商店的购物橱窗里，你如果需要，还是花点钱把它买下来罢。玩家很多初期的不可或缺的装备基本上都还得借助这个手段来获得。

当卢索在商店里合成出了一把阔剑的时候，玩家这才想到，哦，我们还有正事得做，方才接到的保护陆行鸟的任务不是还压在手上么?那么，就去进行正式剧情后的第一场战斗吧！于是公会全体人马赶到任务区域，随着熟悉的音乐声，Engage就此开始。咖喱团开始为了陆行鸟的安全而奋战，他们面对的是……呃，一只地精和两只大野狼，这个规模的敌人自然不会对以六人应战的咖喱团形成威胁，于是在裁判出现之后，战斗开始，而在战斗开始前你也许又会看到些新玩意；那些个公会能力是什么?这个时候我们又得把视线挪回去，你们还记得前作FFTA里在进行任务前可以给全队或者个人装备特殊道具吧?你肯定还记得到了后期如果派遣任务难做，那可是必然会给那派出去的队员身上装一个Master Brave这样的大幅提



费明皓	万恶的书店，害我等了大半年才能再次看到PG……
读者资料	男，19岁，广东省茂名市油城四路53号大院新一栋201，525000

升人员能力的东西，而这样的东西同样也对小队起作用。由于在本作中通过任务取得的特殊物品全都拿去商店用来合成各类装备武具，这样的道具可是一个没有，那么在这里我们该把视线放到战斗后随即出现的工会能力列表上，玩家可以通过这个途径选择在这一战后队员可以得到哪些方面的提升，这个提升范围包括从力量到运气甚至AP，不过开战后只能选中一项。如果想培养的话还是请看准方向。

在这一战临近尾声的时候我想大家一定都发现队里有名队员突然冒出一句台词然后貌似能力觉醒了。这个时候不知道大家注意过人物的Smash槽么？不可否认，这个设定是本作所独有的，日后要放神兽的话自然也得靠他，不过在这一战里么……这不能不说显得有些多余了，当一个白魔法师“根性”觉醒的那一瞬间，她给自己释放了物理和魔法伤害减免的法术，而我则由此产生了一种错觉；这是不是在玩超级机器人大战呢？后来听说其他玩家在这个时候看到了五花八门的觉醒状态，几乎就算是精神指令的一次集中展示。

在队员使用了“精神指令”之后不久这一战就会终结，如果没错，我军也就慢慢地从一个胜利走向另一个胜利。但当敌方角色稍多起来时你就会不经意地发现；为什么他们的移动速度好像慢下来了？对于这点抱怨我觉得也许你所能做的只有忍耐，作为战棋而言，出于主机机能所限，本作的思考速度也许有些慢，但还没有到无需再忍或者令人翻桌的地步，那些对本作的AI思考速度存在疑虑的玩家们而言，笔者十分推荐你们去尝试一下伟大的小胡子在DS上的一部气势恢宏的作品——《ASH》，且不说别的，这部作品鬼神一般的AI思考速度会让你觉得FFTA2的AI思考速度不过是弹指一挥间罢了。

写到这里的时候也许你还在和杀人番茄缠斗；或许已经战胜了几位大王；或许正在无聊地坐等新任务出现或者拍卖会召开；或许已经带着空贼和舞娘在新的轮回里继续进行冒险。总而言之，我想，此时无论是谁都能在伊瓦利斯的世界中得到愉悦和满足，这就是最好不过的一犾事情，不错，也许你正被恶作剧也似的法律所纠缠，或者正被强力的野外怪物弄得哭笑不得。但是，想想你在费尽周折战翻互相放电来恢复HP的一只史莱姆和两只雷龙时，那种满足感和成就感可是比什么都要来得畅快的。

由于考虑到可能还有相当一批朋友并没有完全攻略完毕本作，我在这里也不便对本作的剧情多嘴些什么，或者，你们可以去看这期杂志上的



剧情小说啊。在这里我只想说，本作的剧情也许简单，也许无聊，但对这个游戏而言却还是基本靠谱的。这个游戏的故事比起前作来说抛弃了全部的不安定要素，前作里提到了“いじめ”现象，残疾儿童的心理问题，上班族的心理阴影以及逃避现实与正视现实的关系。这些内容真是一个比一个要来得厉害，尤其是最后一个，当玩家嘻嘻哈哈地战翻BOSS后猛一回味就会感觉到其中的不对劲处。我们可以说游戏要有教育意义，但教育意义不应该通过打击玩家来实现吧。所以在本作里出现的所有人悉数轻装上阵，主人公是喜欢调皮捣蛋的健康少年，他就算是填了一张单子随即开始了暑假的奇幻旅程，在伊瓦利斯的冒险中结识了形形色色的冒险者并结识了一大堆朋友，随后战翻了恶役BOSS并最终过了一个充实而愉快的暑假，这一切多么令人愉快啊。我个人认为，战棋类游戏固然很适合放些故弄玄虚的背景设定剧情啥的，但这样玩下去的结果只会让玩家觉得疲劳。像本作这样干净而简单的故事才是战棋类编故事的健康方向。

当然，在简单的故事下隐藏着也许会令人翻桌的种种要素；比如法律太害人，关键场次处处和自己过不去；比如等新任务出现太麻烦，没有那种一目了然的随机遇敌真头疼；也许某个交易品的关键道具总是刷不出，哦，这种感觉真的比“三缺一”还要糟糕；也许是战场上的不确定性导致自己有时在优势占尽的时候被迫重头来过……这里的“也许”还有很多，想来换了诸君来诉苦的话更能说出不少了，这里暂且不表了。

当我说到这里时，你们也许会突然发现“这本书我们好像只是拆了一小部分么。”，不过话又说回来，体味游戏的过程可是要交给读者诸君的，我在这里可不敢擅专。

那么，就请在各位手中魔法书的卷尾写上自己的名字吧！有机会让我们伊瓦利斯见！

文/LinkTon





1、现在天津烧录卡只能买到EZ5和X9，请问能不能邮购烧录卡？
2、一张EZ5要200元，加一张进士顿1G的TF卡120元贵吗？
3、小弟有一个EZ5，可是玩《赛尔达传说》《哈里波特5》《大金刚》几个游戏时都无法读取，这是为什么？

1、邮购烧录卡还是找网上的电玩商城吧。
2、价格基本上差不多。
3、升级内核软件之后就没问题了。

用了《洛克人EXE5》的金手指密码后看到卡组最下方有3个加农炮样子的芯片，旁边的日文好像是“未知”的意思，而且战斗时无法使用。请问到底有什么用？

那3个应该是空码,也就是那3个代码并不代表任何物品，所以无法使用。在输入时跳过就可以了。而且一般使用无用代码可能会有死机的情况发生。

《光明之魂2》中沙漠这一关里有一个小金字塔，这是干什么的？还有，沙漠里是否存在古代武器，如果有怎么得到？

沙漠中的金字塔需要用合体技打坏,打坏后会出现宝箱,意义不大,可以无视。沙漠里存在古代套装,一共是3件,分别是**スフィンクスの**爪(斯芬克斯的爪)、**アヌビズ**神**の**假面(阿努比斯的面具)、**マミ–アーマ–**(木乃伊的盔甲),套装效果为防御+20,会心一击+32,带有诅咒,只有狼人可以用。得到方法是打敌人掉落,掉落的装备的敌人为蝎子、哈比（就是放风魔法的鹰）、木乃伊。



在《恶魔城 晓月圆舞曲》中如何才能拿到不费MP的戒指？

全魂收集后，在混沌的地图场景刚开始的地方，向右走就可以看到了。

《王国之心》在掌机上共有几作,《王国之心 记忆之链》是什么方式遇敌,遇敌后的战斗方式又是怎样的?这个游戏的流程长吗?

NDS和PSP的王国之心都已经公布了,但还没有发售。GBA上只有《王国之心 记忆之链》,该作遇敌方式是地图上可以见到敌人，接触后发生战斗。这个游戏的流程算中等吧，一般30小时左右就可以通了。

《黄金太阳2》中，我无法去一代的地方，有没有方法到达？我打完一遍时，还没办法进去，为什么？

不需要通关一遍。在**ロツホ**村的左下一点点的地方，乘上飞船后在海与山脉中间按A，主角就会跳到里面。里面是黄金1的全地图，和黄金1一模一样，但是只有最早的那个村庄，而且不能进村庄。因此没有前往的任何意义。



我想问以下《光明之魂》是否有隐藏关?如果有怎样进去?

隐藏迷宫必须在Advance模式才能进入，在地图画面将光标移动到“黑暗城堡”上，按住L键和R键的同时按A键即可进入。



《马里奥64 DS》中怎样才能打败库巴迷宫中的库巴？

当取得150颗星星的时候就可以开启，通过大炮发射到城堡顶端，可以找到最后一只兔子。

打败库巴的方法就是绕道他身后抓住他的尾巴,然后顺时针或者逆时针旋转，使出“大风车”必杀技。就像体育比赛的掷链球那样，什么

时候觉得旋转速度足够了，那就松开按键把库巴丢出去吧。



《洛克人ZERO4》中隐藏模式如何出现?另外迷你游戏如何出现?

NORMAL模式打通后可以出现HARD模式，HARD模式中弱化了ZERO，不能用蓄力，不能用连斩，不能用妖精，所有关都是BOSS适合的天气，并且打败BOSS后得不到EX技。收集全零件，把所有妖精升满级打通游戏就可以出现究极模式，在这个模式中，妖精一上来就是满级。

迷你游戏得到方法：一共有7种迷你游戏，开启的条件分别是：不升级精灵通关，困难模式通关，S级评价通关，收集所有图鉴通关，不合成装备通关，一小时之内通关，打破其它六个迷你游戏的记录。



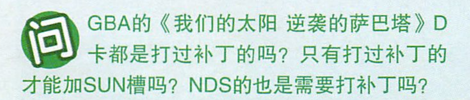
《王女联盟》中如何获得魔剑士?

首先要在BF20中打败**アイギナ**后救可以救出那个少女，这个少女就是魔剑士拉塞尔的未婚妻。然后在下一场战斗BF21 阿姆特拉姆广场中，只要临近他就可以让他加入。这里要提一下，他加入时士气装备不是重新计算的，而是直接继承的，尽量不要打他。



《马里奥64DS》中瓦里奥的出现条件是什么?

先在鬼屋关救得路易,接着在地下室第二次战胜库巴后取得通往二楼的钥匙。使用路易上二楼，有一个充满镜子的房间，路易吃力量花后隐形，可以进入镜子的世界，镜子世界中有瓦里奥的画像，跳进去就可以救瓦里奥了。



GBA的《我们的太阳 逆袭的萨巴塔》D卡都是打过补丁的吗？只有打过补丁的才能加SUN槽吗？NDS的也是需要打补丁吗?

外面有买D版破解的,不过不太好找。因为这个游戏Z版中阳光强度是靠光感器来控制，如果不是破解的，在开始检测光感器时会死机，破解补丁是把光感器控制的程序指令改为通过按键组合来控制，不破解的话，无论是烧录或是D卡都玩不了。只有用ROM玩才需要打补丁。

NDS版不需要打补丁，因为NDS卡带会被上屏遮住，无法设计光感了。所以直接改成了上屏就是太阳。



《晓月圆舞曲》中苍真和尤里乌斯都是如何穿过瀑布的?

苍真需要使用恶魔变身能力,从水边开始冲刺,然后冲进瀑布。尤里乌斯需要在边使用闪避动作,然后中途换下方向再用一次就可以到达瀑布里。



Q：《口袋妖怪 金/银》中画笔犬在哪里捉？精灵中心二楼最里面的那个人说要时间胶囊，请问时间胶囊是干什么用的，在哪里能得到？神秘的礼物是干什么的?

画笔犬在从遗迹出来的一块草地上，低几率遇到。那个胶囊就是和神秘礼物有关的，也就是捕捉雪拉比需要的道具，只能通过官方的获得得到，或者在水晶版中文中通过bug得到。



Q：我用音爆弹扔钻进沙子里的角龙，为何它不出来了?

因为角龙怒的时候音爆弹效果是无效的,要等恢复正常之后再扔。



《恶魔城苍月十字架》中可以分身出城的武器是什么?

分身出城的武器是一把短剑，在调整那些格子通道的地方得到。



《洛克人EXE6》可以和《新我们的太阳》联动吗？选择什么进行联动?

需要用无线联机设备，然后在联机画面输入L L L L L R R R R R L R L R SELECT START开启“**クロスオ—バ—バトル**2”选项。

包打听

问：大航海时代4使用李华梅如何得到东亚的霸者之证，另外，北海霸者之证被抢走后如何拿回来?

（北京市海淀区 刘鹏）



贴图特搜队

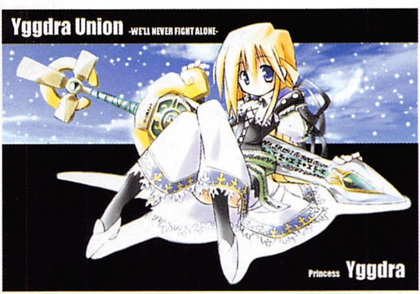
特搜宗旨
漂亮的图,要。
kuso恶搞的图,
全都要!



↑反逆的鲁露修壁纸一张。真是越来越期待第二季的到来了。



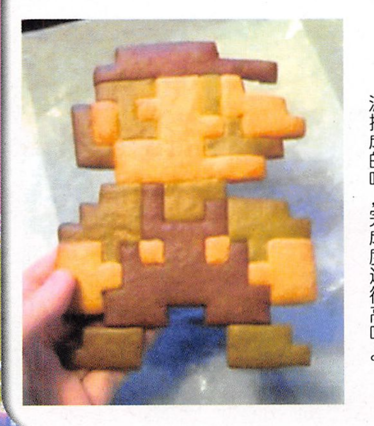
↑它们其实是好兄弟。(蜘蛛侠中的毒液和EVA量产)



↑王女联盟的同人图一张,在画风上绝对不输给官方的水平!

↓另外一个非常有爱的COS!如果风扇能转起来就完美了,地球科技真是发达。

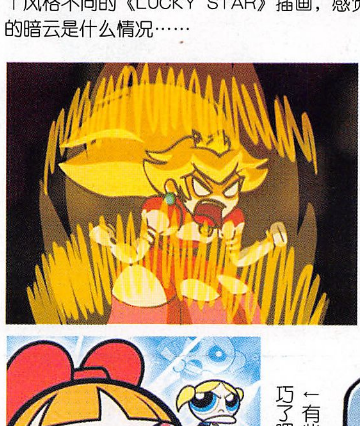




←啊啊,这不是马里奥吗。是用橡皮泥捏成的吧,完成度还很高呢。

↓人工制造，人工动力，新型潜艇。喂！大叔，这东西真能下水吗！

↑风格不同的《LUCKY STAR》插画，感觉也不错，但后面的暗云是什么情况……



←碧奇公主啊，你真的需要别人去救你吗……

←有些时候相似度就是这么神奇，这也太巧了吧。



↑最近热播中的《高达00》，因为胸前光球的特征，大家都叫它弹珠人高达。好吧……现在弹珠人高达来了。



三栖人空间

最近才刚刚看完《导火线》，我知道你们想说什么，这片出来很久了，可是小编就是刚刚看完嘛……看完之后感慨：暑假早就过去了，圣诞还迟迟木有到来，年末大片可得好一阵等，等待的时间很漫长。先推荐几部值得期待的电影给大家吧，让更多的人来一起等，顺便再推荐两部动画的TV特别篇，同人女和同人男可以各取所需。

年末不可错过的电影



《黑暗物质：金罗盘》
导演：克里斯・韦茨
主演：妮可・基德曼、达寇塔・布鲁・理查兹、丹尼尔・克雷格、伊娃・格林
首映：2007年12月7日（美国）



《我是传奇》
导演：弗朗西斯・劳伦斯
主演：威尔・史密斯、艾丽斯・布拉加
首映：2007年12月14日（美国）

《国家宝藏2：神秘书》
导演：乔恩・图泰尔泰伯
主演：尼古拉斯・凯奇、黛安・克鲁格、乔恩・沃特、贾斯汀・巴萨、哈维・凯特尔
首映：2007年12月21日



《查理的战争》
导演：迈克・尼科尔斯
主演：汤姆・汉克斯、朱莉亚・罗伯茨、菲利普・西摩尔・霍夫曼、艾米・亚当斯
首映：2007年12月25日（美国）



对我来说，每部电影的主演演员名单里的第一个就是我期待这部电影的理由，唯一需要担心的是在首映日多少天之后我才能够看到，等待的时间还真是漫长啊……（泪）

遥远时空中3 红之月

继《遥远时空中》的前两部TV特别版《紫阳花物语》和《白龙的神子》之后，《红之月》即将在12月28日播出，仍然是穿越时空，仍然是少女与八叶邂逅，看点仍然是各帅哥。话说如果有人以前看过剧场版《遥远时空中 舞一夜》的话，应该会记得那画面品质是非常不错的，这个特别版也是他们监制。当然最华丽的还是本片的声优啦，来看一眼吧：



春日望美	川上とも子
有川将臣	三木真一郎
源九郎义经	关智一
ヒノエ	高桥直纯
武藏坊弁庆	宫田幸季
有川让	中原茂
梶原景时	井上和彦
平敦盛	保志总一朗
リズヴァーン	石田彰
梶原朔	桑岛法子
白龙	置鲇龙太郎

我的女神 战斗之翼

除了上面那个特别篇之外，《我的女神》TV特别篇也将在今冬开播，这个特别篇是分两话的前后篇，为了纪念《我的女神》顺利连载20周年而制作。《遥远时空中》的女性fans占绝对多数吧，而《我的女神》显然是男性fans占绝对多数，只是不知道20岁左右的人群里有多少人喜欢这个系列呢？



萌战？萌战！



截止到本稿完成之时，2007日本萌战的最终冠军出现了，本年萌王就是古手梨花！如果还有人不知道萌战的话，我简单介绍一下好了，这是通过投票方式评选当年播放的动画中最有人气的萌系女性角色的活动，每年一次，在2CH动画角色综合讨论版举行，现在也接受海外投票的说。历年萌王得主如下：

2002年	木之本樱
2003年	原田梨红
2004年	ローズマリー・アップルフィールド
2005年	高町奈叶
2006年	翠星石



今年成为萌战评选的女性角色多达3000多名，虽然有些角色获得的票数只有个位数而已，不过其中比较强势的作品如《秋蝉鸣泣之时》和《幸运星》几乎是全部女性角色的得票都很高。

其实，国内也有模仿性质的萌战，不过相比之下，国内萌战的结果就比较夸张了，《名侦探柯南》里的小兰差点晋级八强，难道是这部动画在国内影响力太大的缘故—_|||……目前八强已经出现七个，分别是远坂凛、仓田佐佑理、凉宫春日、泉此方、Saber、夏娜、川澄舞，国内萌战将会在11月16日决出萌王。


疯模阵
Awesome Toys
塑料模型发售！
上期为您介绍了 曹操高达和司马懿沙扎比，不知各位看官有何感想。不过说到三国那可是英雄辈出的时代，特别是刘关张三兄弟！本期我们就为各位奉上高达版的“三结义”。
■刘备高达 ■关羽高达 ■张飞高达
无比例 塑料材质 各525日元 6月发售
刘备高达
刘备高达穿着铠甲与轻装状态，无铠甲状态是不是更像一名足智多谋的君主呢？
←龙帝剑
↓爪龙剑
↑牙龙剑
←手腕可以活动，握有武器时颇有君主风度。
↑三部机体都可以卸下装甲变为轻装状态。
刘备高达的好兄弟之一，手持鬼牙龙月刀力斩各路豪强，以己命为义兄打天下。
关羽高达
↑带上鬼假面后可以隐藏面部。
←大型武器“雷蛇”平时分解背在背后。
张飞高达
生性鲁莽好斗，但为人重情重义。为了两位义兄不惜抛弃生命。

今年是BB战士的20周年，所以为了庆贺这个喜庆的日子，新系列“三国传 风云豪杰篇”登场了，即便不了解BB战士的人也可以从中感受到乐趣。三国之于国人的地位不必多说，快来看看高达版的各路英雄吧，其中的乐趣只有您自己去体验才会明了。





高达三国

三股势力各自盘踞一方，其中以曹操高达的野心最为明显。刘备高达与孙权高达的势力都不及曹操高达,面对对方的入侵，他们将以何种方法对应？谁，会成为最后的霸主呢？来看看三国版的高达吧。

“三国”中最大的三方势力





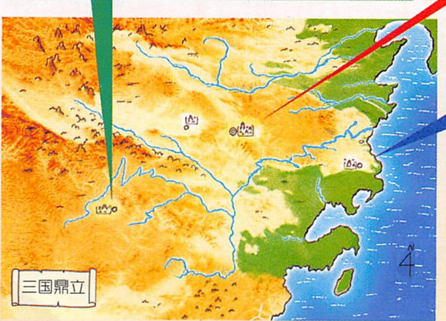
桃园三结义

刘备高达、关羽高达、张飞高达为了共同的理想结拜为义兄弟,踏上了建立理想国度的征程。



图谋天下

曹操高达挟天子以令诸侯,在军事与经济方面有压倒性优势,并以此为基础向着各地进军，意图将天下收入自己囊中。



↑三股势力的版图分布。





年轻的君主

孙权高达对自己的国度治理有方,百姓丰衣足食，并深受人民爱戴。他能否抵挡曹操高达的侵略呢?

喜讯：电子游戏软件杂志获新闻出版总署出版物印刷一等奖



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



07年度最受读者欢迎的PSP特辑再度出击！根据新PSP主机的变化及软硬件的大幅度调整，新书做出了可以兼容新老主机的内容更新，包括全新的热门软件使用技巧，是PSP玩家必须拥有的最强工具书，不能错过。

NDS终极奥技（修订版）

■定价：19.8元　　11月5日上市

《口袋迷10》入冬前发售啦！继承了第九辑大受读者欢迎的普通版、豪华版双配制，更加强化了书内容上的实用性及可读性。同时两个版分别赠送超珍贵且实用的豪华赠品，DVD光盘收录正在热播的《钻石珍珠》动画片。

口袋迷（10）

■定价：19.80\29.8元　　11月15日上市



结束了两周年的辛苦劳作，继续踏上征程。本季的秋冬新品应有尽有，绝对能够给你提供N多种完美STYLE！来吧，请你给你自己一个不一样的秋天，打造独一无二的视觉形象。

SO COOL 2007年第(11)期

■定价：15元　　10月28日上市



为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐，NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。

NDS终极奥技

■定价：19.8元　　接受邮购



广受玩家期待的《口袋迷》最新一期即将上市啦！本期开始由VCD正式升级为DVD，并在普通版的基础上推出了豪华版。更多内容，更多赠品选择，更加超值，每一期《口袋迷》都将成为送给口袋玩家的惊喜大礼。

口袋迷（9）

■定价：19.80\29.8元（少量）　　接受邮购

彻底收录所有口袋妖怪系列的相关问题，多达一千四百问以上，海量内容收录！口袋妖怪迷必须拥有的一册，让你成为无所不知道的口袋妖怪达人！

口袋特训营

■定价：18元　　接受邮购



受到机器人迷热烈响应的《机战FAN》第二辑出击！全面收录多款机战经典游戏的内容并制作了最新作《机战OGS》的彻底攻略！

机战FAN(2)

■定价：19.80元　　接受邮购



增加页码后本期内容在上期的基础上再度充实，更多PSP及NDS的热门游戏评论及攻略，同时本期将奉上多篇精彩专题，DVD满载最新游戏体验及实用软件，超值超精彩，不能错过！

掌机迷(20)

■定价：8.8元　　11月4日出版

电子游戏软件

2007年第1～4、7～24期	9.80元
2007年5、6合刊（附赠toys12）	19.60元

动感新势力

41、43、44、48～57期	9.80元
48～57期DVD豪华版（其它已售完）	15.00元

电子天下・掌机迷

2007年第1、2、5～9、11～20期	5.80元
2007年第3、4期合刊、第10期	8.80元

SO COOL（搜酷）

创刊秋、冬季、06年1～12期（2、5、10期已售完）	15元
2007年1～11期	15元

口袋迷10普通版/豪华版（新）	19.8／29.8元
PSP终极奥技（修订版）（新）	19.8元
NDS终极奥技（新）	19.8元
口袋迷9 普通版/豪华版	19.8／29.8元
口袋特训营	18元
机战FAN(1)(2)	19.80元
口袋妖怪玩具典藏（少量库存）	24元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



截止统计时间：2007年11月1日

发售日	游戏名	厂商	类型
2007年11月1日	训龙者 音魂	NBGI	RPG
2007年11月1日	三国志DS2	KOEI	SLG
2007年11月5日	使命召唤4	Activision	FPS
2007年11月8日	马里奥聚会DS	任天堂	ACT
2007年11月13日	魂斗罗4	KONAMI	ACT
2007年11月15日	迷宫探险者 邪神的领域	HUDSON	ARPG
2007年11月15日	厨师妈妈2	TAITO	SLG
2007年11月22日	流星洛克人2	CAPCOM	RPG
2007年11月22日	勇者斗恶龙4	SQUARE ENIX	RPG
2007年11月22日	兽神演武DS	MAXTRA	ARPG
2007年11月29日	雷顿教授与恶魔箱	LEVEL5	AVG
2007年11月29日	游戏王 世界冠军锦标赛2008	KONAMI	TAB
2007年11月29日	降魔灵符传2	SUCCESS	ARPG
2007年11月	高园寺女子足球2	STARFISH	AVG
2007年12月6日	纯真传说	NBGI	RPG
2007年12月6日	兽神传 终极野兽战斗	KONAMI	TAB
2007年12月6日	口袋力量棒球10	KONAMI	SPG
2007年12月20日	最终幻想4DS	SQUARE ENIX	RPG
2007年12月20日	生存少年 小岛的大秘密	KONAMI	ACT
2007年12月20日	网球王子DRIVING SMASH	KONAMI	SPG
2006年12月	高速卡片战斗 卡片英雄	任天堂	TAB
2007年冬	新牧场物语 符文工房2	MMV	SLG
2007年冬	弧光之源2	MMV	SRPG
2007年冬	闪电十一人	LEVEL5	RPG
2007年冬	北斗神拳 北斗之拳的传承者之道	SPIKE	AVG
2007年冬	弧光之源2 决意	MMV	SRPG
2007年冬	LUX-PAIN	MMV	AVG
2007年冬	时间无价 追寻被夺走的过去	KONAMI	AVG
2007年冬	BANGAI-O SPIRITS	D3 PUBLISHER	STG
2007年	勇者斗恶龙5	SQUARE ENIX	RPG
2007年	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
2007年	忍者外传 龙剑	TECMO	ACT
2007年	世界树迷宫2 诸王的圣杯	ATLUS	RPG
2007年	牧场物语 闪耀的太阳与朋友们	MMV	SLG
2008年1月	紧急出口DS	TAITO	ACT
2008年2月	小蜜蜂 X DREAM	TAITO	STG
2008年2月	影之传说2	TAITO	ACT
2008年	樱花大战DS	SEGA	ARPG

2008年	心跳魔女神判2	SNKPLAYMORE	AVG
2008年	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
2008年	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG
2008年	火炎纹章DS	任天堂	SRPG
2008年	星之卡比 超级迪拉克斯	任天堂	ACT
2008年	FAMICOM WARS DS2	任天堂	SLG
未定	超热血高校躲避球	ARCSYSTEMWORKS	ACT
未定	王国之心 358/2天	SQUARE ENIX	RPG
未定	前线任务2089	SQUARE ENIX	SRPG
未定	马里奥&索尼克在北京奥运会	任天堂	SPG
未定	纳米迷踪2	MAJESCO	STG



截止统计时间：2007年11月1日

2007年11月8日	恶魔城 X 历代记	KONAMI	ACT
2007年11月15日	迷宫探险者 盟约之扉	HUDSON	ACT
2007年11月15日	不能饶恕你	AQ	AVG
2007年11月18日	寂静岭 起源	KONAMI	ACT
2007年11月22日	AIR	PROTOTYPE	AVG
2007年12月6日	大众高尔夫P2	SCE	SPG
2007年12月6日	迷宫制造者编年史2	GLOBE A	ARPG
2007年12月20日	凉宫春日的约定	NBGI	AVG
2007年冬	PATAPON	SCE	ACT
2007年	战神 奥林匹斯之链	SCE	ACT
2007年	异型症候群	Totally Games	ACT
2007年	大家的地图2	ZENLIN	ETC
2007年	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC
2007年	炸弹人大陆P	HUDSON	ACT
2007年	海贼王	NBGI	ACT
2007年	魔界战争	日本一SOFTWARE	SRPG
2007年	战锤40000	Relic Entertainment	SLG
2007年	反重力赛车 脉搏	SCE	RAC
2007年	重生传说	NBGI	RPG
2008年春	瓦尔哈拉骑士2	MMV	RPG
未定	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG
未定	基连的野望	NBGI	SLG
未定	最终幻想 纷正	SQUARE ENIX	ACT
未定	星海传说 初次启程	SQUARE ENIX	RPG
未定	星海传说 再次启程	SQUARE ENIX	RPG
未定	怪物猎人P2G	CAPCOM	ACT
未定	皇帝的财宝	CLIMAX	ARPG

正义的小使者
维护世界和平
洛克人归来

ROCKMAN 20TH ANNIVERSARY
洛克人20周年纪念



CAPCOM的小英雄

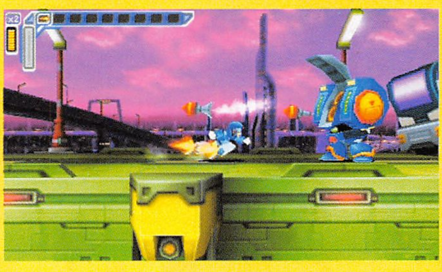
《洛克人》系列自87年问世至今，已经成为知名的系列游戏。

系列人物大集结



洛克人目前已经发展成多个系列，其中X和ZERO的人气最高。





时隔12年后，初代《洛克人X》借助PSP的3D机能，以《反乱猎人X》的标题重生。毫无疑问，这是CAPCOM献给广大玩家的又一份厚礼。PSP版《反乱猎人X》不但在画面上进行了3D化重制，游戏的系统和关卡也经过了重新设计，让人耳目一新。穿插在游戏流程中的大量高素质过场动画重新演绎了初代《X》系列张力十足的剧情。《X》系列的标准配置是双主角，本作也自然不例外。由于初代《X》中的ZERO并没有开始使用光剑，为了和X有所差别，本作的第二主角换成了X的死对头VAVA。VAVA模式下，主角的能力和关卡配置都和X模式截然不同，甚至剧情也有所差别。但对于剧情派而言，本作中最有价值的部分无疑是通关特典中出现的长达30分钟的短篇OVA动画《西格马之日》。在短短半个小时的片长中，这部动画为我们讲述了X和ZERO在西格马身为反乱猎人指挥官时的故事，以及西格马发动叛乱的全过程。对于系列FANS而言，这部讲述初代作品黑历史的动画是绝对不容错过的佳作。

X的周边作品并不多，只有GBC上的两作外传作品《洛克人X机械使命》和《洛克人X2灵魂消除者》。这两部作品是对SFC前三作《X》的解析和再构造，同时也增加了少许新要素。其中《灵魂消除者》不但增加了原作中没有的ZERO模式，还加入了强化芯片系统和BOSS RUSH模式，同时《X4》的女主角爱丽丝也会在本作中登场。这两部作品虽然只是外传，但故事和游戏性都非常出色，值得一玩。

《X》系列那充满了热血气息的音乐一直都是玩家津津乐道的话题，充满激情的摇滚乐真正实现了稻船“Rock and roll”的构思。欧美一群铁杆的《洛克人》FANS甚至成立了一支名为Repliforce（和《X4》中的改造军团同名）的同人乐队。这支乐队于2004年成立，用电子摇滚的独特风格对《洛克人》系列的经典BGM制作混音音乐。现在他们已经推出了三张专辑，涉猎的游戏也不仅仅局限于《洛克人》系列，还包括《最终幻想》《MGS》《超时空之钥》《罪恶装备》等大作。有兴趣的玩家不妨去他们的主页拜访一下。

主页地址：http://www.lockes-art.com/repliforce/



↑《洛克人X》选择森久保祥太郎作为声优，受到了许多玩家的好评，事实证明CAPCOM是有眼光的。

开发秘话

名称由来：主角X的名称来源于数学中的第一个未知数，代表着无限的可能性。而ZERO的发音则和怪盗佐罗（ZORO）十分类似，同时Z也是数学中的第三个未知数的意思，所以稻船将第二主角的名称设定为ZERO。至于大反派的名称设定成西格马(Sigma)的原因，稻船解释这是为了让这个角色的名次听起来更加强劲有力。

ZERO病毒由来：玩过《X5》的玩家一定会对其中的病毒系统深有感触。无处不在的西格马病毒会以实体的方式出现在战场上并骚扰玩家。当X被西格马病毒完全感染时，他的HP会缓缓下降。而当ZERO被病毒完全感染时，反倒会进入满HP并无敌的状态。ZERO本人也对这种异常现象表示头疼。此外，在ZERO吸入过多病毒，完全觉醒的时候，在关卡中还出现了一种类似西格马病毒的ZERO病毒。《X4》的剧情告诉了我们整个事情的真相：ZERO在解除封印后以反乱者的身份大肆破坏，当时身为反乱猎人指挥官的西格马和ZERO展开了一场殊死较量，最终勉强获胜。尽管ZERO在此战中被成功驯服成为反乱猎人，但西格马却因此感染了ZERO体内的病毒，并随后变成了反乱者。也就是说，ZERO病毒和西格马病毒实际上是一种类型的病毒，二者只是在细节上有所区别而已。这也解释了为何ZERO在《X5》中吸入过多的病毒情况下会觉醒的原因。

神风动画公司：玩过《X7》《X8》《指令任务》这几款作品的玩家肯定会对其中的CG动画风格相当熟悉，负责为这三部作品制作动画的公司名为神风动画公司。1999年，有5名CAPCOM负责CG动画制作的员工走到了一起，处于兴趣的原因，5人联合制作了一部短篇CG动画《iocl》。由于他们采用的动画风格在当时来看十分罕见，更像是2D动画和3DCG的结合体，因此这部作品得到了Wavy Award 99（个人制作3DCG赏）的大奖。在半年后，再次凭借着《ガソリソマスク》获得了SONY音乐（SME）举办的电子娱乐99（Digital Entertainment Program 99）大奖。从此他们的名气大增，并接手了CAPCOM在2002年推出的PS2游戏《龙战士5》的CG动画。2003年，这5名以水崎淳平为首的小组成立了神风动画公司，继续以独特的手法制作更多的CG动画。而这家公司最新的作品便是2006年发售的NDS游戏《洛克人ZX》。

关于森久保祥太郎：《X4》是系列中第一部加入配音的作品，当时负责X和ZERO的声优分别为伊腾健太郎和置鲇龙太郎。在《X5》中，CAPCOM公司注意到了当时人气正处于上升期的森久保祥太郎。多才多艺的森久保不但是一位声优，还是一位出色的摇滚歌手。在《X5》中，他一人担任了主角X和配角戴那摩两位角色的配音工作，并亲自演唱了主题曲《Monkey》和《水の中》。此后的两部续作中，他继续为主角X配音，并演唱了《X6》中的《Moonlight》《The Answer》、《X7》中的《Lazy Mind》等多首经典歌曲。森久保在配音时的嗓音和演唱时差别很大。他为X配音时的嗓音显得圆润而略带稚嫩，演唱时的嗓音则非常硬派粗旷。也许是因为CAPCOM认为森久保的硬摇滚曲风十分适合《X》系列的科幻世界观，此后的一段时间内，CAPCOM有意将森久保塑造成《洛克人》系列的形象代言人。除了为《X》系列献唱外，森久保还曾经为动画版《洛克人EXE》创作过主题曲《Being The TRY》。不过出于各种原因，CAPCOM和森久保的合作在《X7》后就停止了，对于那些追随他的FANS而言未免有些遗憾。从《指令任务》开始，X的声优换为了当红的樱井宏孝。值得一提的是，森久保和其他两任X的声优——伊腾健太郎和樱井宏孝都是挚友，三人之间的私交甚密。 文/CTU Macro

附录：《洛克人X》系列发售年表
《洛克人X》（SFC，1993）
《洛克人X2》（SFC，1994）
《洛克人X3》（SFC，1995）
《洛克人X3》（PS，SS，1996）
《洛克人X4》（PS，SS，1997）
《洛克人X：机械使命》（GBC，2000）
《洛克人X5》（PS，2000）
《洛克人X2：灵魂消除者》（GBC，2001）
《洛克人X6》（PS，2001）
《洛克人X7》（PS2，2003）
《洛克人X：指令任务》（PS2，NGC，2004）
《洛克人X8》（PS2，2004）
《反乱猎人X》（PSP，2005）
《洛克人X收藏集》（PS2，2006）



来自塞伯坦的战士们
至强模型特辑
TRANS FORMERS
模型大全2007
COLLECTION 2007
超值定价
16.8元
上市热卖中！
送金刚原声音乐集
TRANS FORMERS
模型大全2007
2007年变形金刚模型全收录
变新变酷变强！
变形金刚迷收藏珍品



书：立体封面，大32开，304页
赠品：超大挂历，口袋迷宫记事本，口袋迷DVD，书内80页口袋剧场版漫画

- 豪华赠品A：口袋妖怪2008年大挂历
- 豪华赠品B：口袋迷宫卡通记事本
- 豪华赠品C：口袋迷精品DVD
- 豪华赠品D：口袋剧场版漫画（80页）



超值价
29.8元
豪华版
不接受邮购





普通版

- 赠品A：口袋双图案大背袋
- 赠品B：口袋迷宫卡通记事本
- 赠品C：口袋迷精品DVD



超值价
19.8元

书：立体封面，大32开，224页
赠品：口袋双图案大背袋，口袋迷宫记事本，口袋迷DVD

11月17日 全国火热上市

接受邮购 仅限普通版

邮购请注明“口袋迷10”
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部（收）
邮编：100011
联系电话：010-64472177 / 64472180 邮购免邮资

注意：因豪华版带挂历邮寄困难，不接受邮购